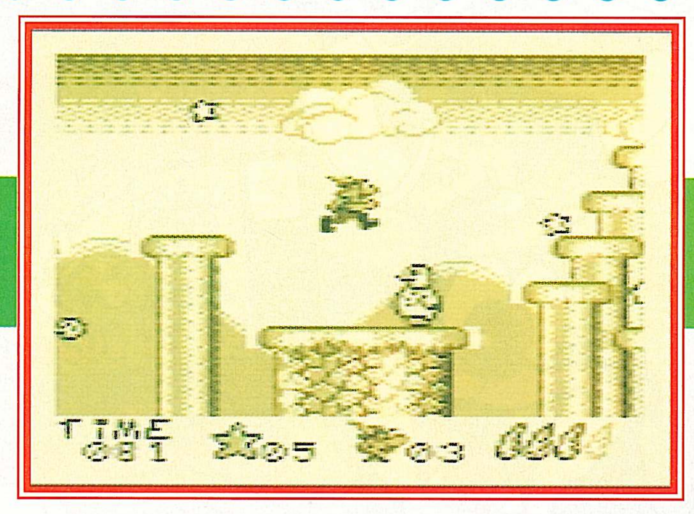


Nº 8
275 ptas.
OK SUPER
CONSOLAS
¡148 PAGINAS!
LLEGA EL JUEGO DEL AÑO PARA LA MEGA DRIVE
STREET FIGHTER II
TODAS LAS CLAVES PARA LLEGAR AL FINAL DE EX MUTANTS
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.
8 414090 202770 00008
Astérix
VIVE LA GRAN AVENTURA DE UN PEQUEÑO HEROE

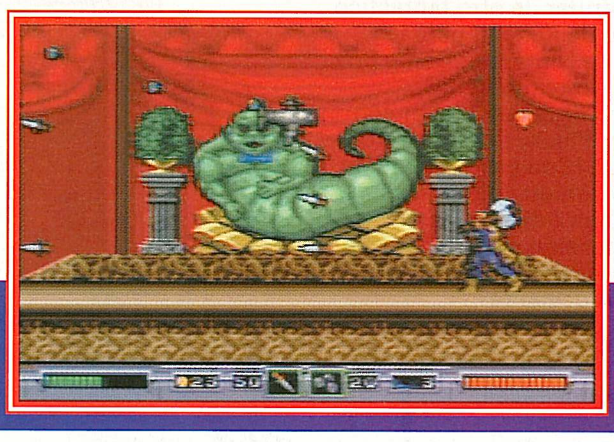

¿SABES QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

OK SUPER CONSOLAS

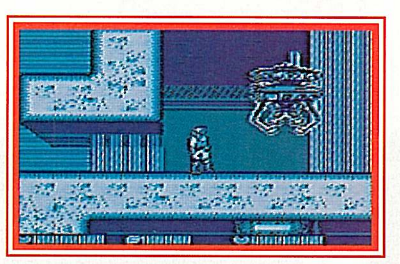
SUMARIO

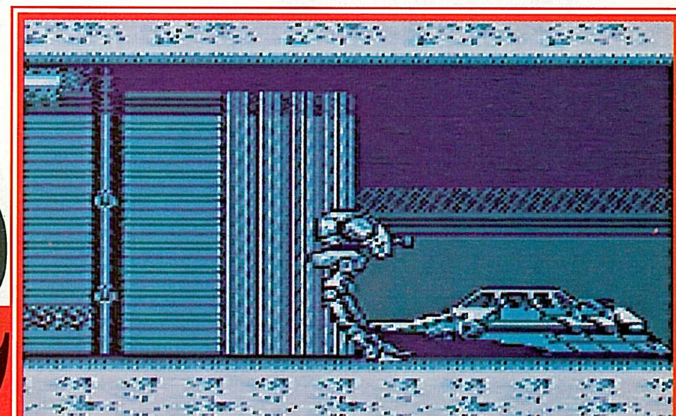


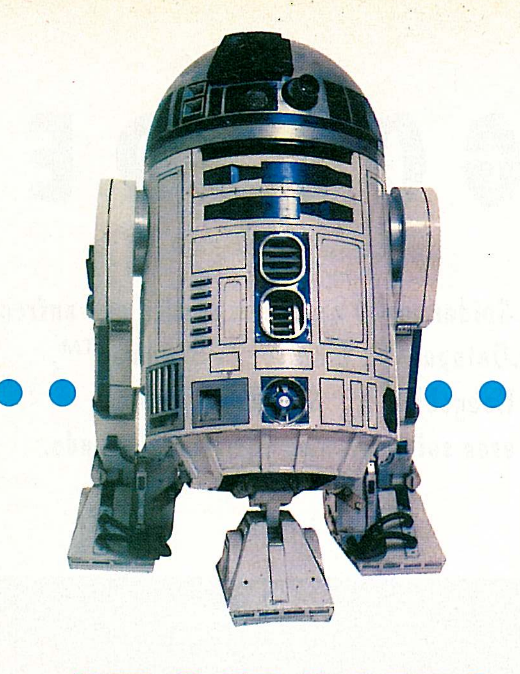












SECCIONES

Aquí está el calor, y con él llegó también puntual a su cita un nuevo número de vuestra revista favorita (al menos nosotros esperamos que lo sea). En el váis a poder encontrar todo tipo de agradables sorpresas, desde una estupenda PREVIEW del juego del que más se habla en este momento, el esperadísimo «Street Fighter 2» para la Mega Drive, hasta por supuesto todo un nuevo y completísimo elenco de novedades que desfilan por nuestra sección de PASARELA: «Asterix», «B.O.B», «Prince Valiant», «G-Loc», «World Heroes 2», y un largo etcétera, os esperan.
Siguiendo nuestro recorrido por las páginas de la revista nos encontramos con un EN ESCENA de uno de los mejores títulos para la Mega Drive, «Ex-Mutants», que le pasa el testigo a una de vuestras secciones favoritas, los MEGA MAPAS, que esta vez incluyen nombres tan populares como «Rolling Thunder 2», «El Imperio Contraataca», «Terminator» o «Streets of Rage 2».
Cerramos nuestra revista con las ya habituales secciones: SUPER TRUCOS, MERCADILLO y LA TIERRA DE LAS CONSOLAS. Esperamos que todo resulte de vuestro agrado.

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Adjunto a Dirección Editorial: Saul Braceras
Director: José Emilio Barbero
Redacción: Juan Carlos Sanz
Colaboradores: Enrique Rex, Felix J. Físico Vara, Javier Rueda, Javier Sanz
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefes de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Editorial Nueva Prensa, S.A.

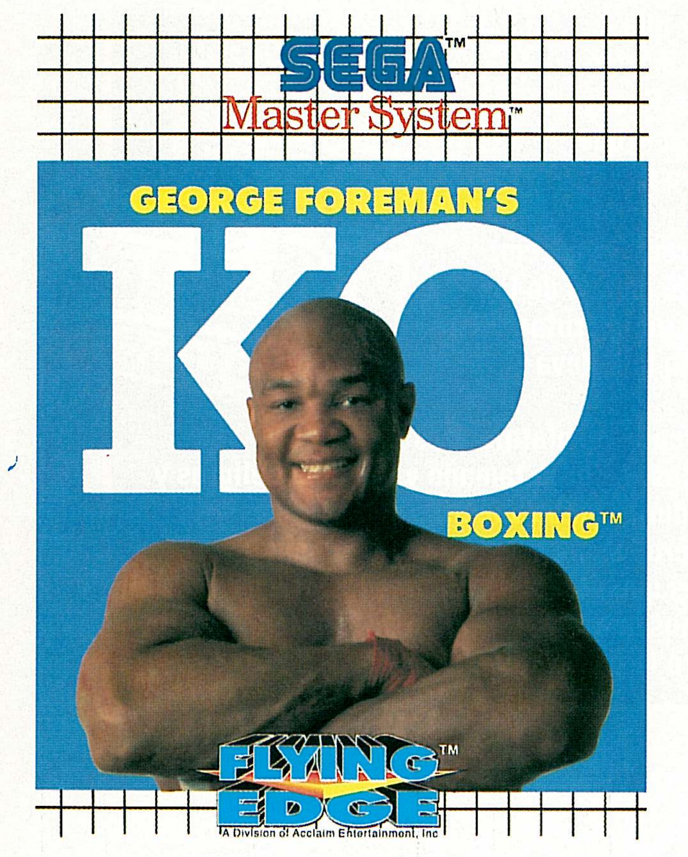
Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1ºB 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Preimpresión Lumimar. c/Albasanz, 48-50. Madrid.
Imprime Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid
Depósito legal: M-38.555-1992
Printed in Spain VII 92
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.

OTRA GALAXIA



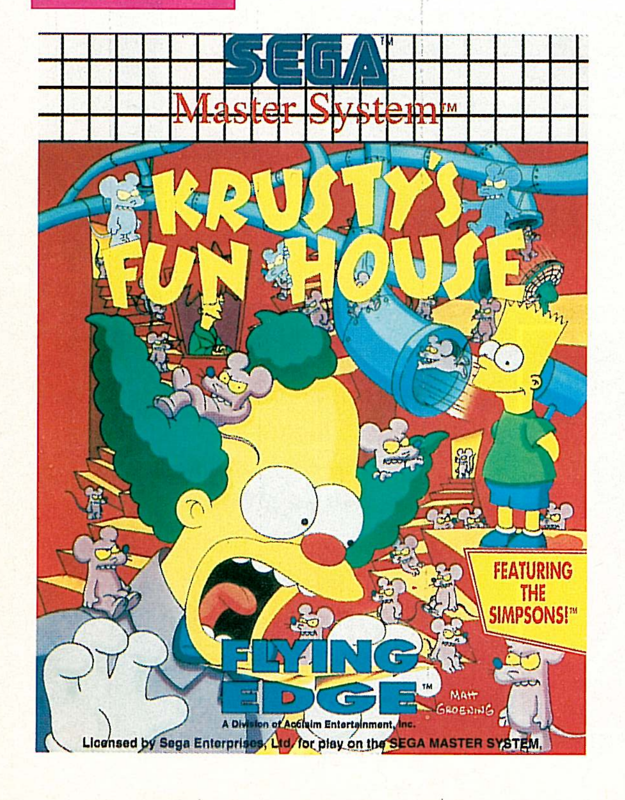
Compite por el título de Campeón mundial con los famosos contrincantes de los pesos pesados, abriéndote camino con los espectaculares golpes del "Gran George".

Disponible también en Mega Drive

Disponible también en Master System

Acepta el reto más desafiante de la lucha libre. Podrás realizar todos los movimientos de tus héroes favoritos de la WrestleMania hasta que te enfrentes al único superviviente dentro de la Jaula de Acero.

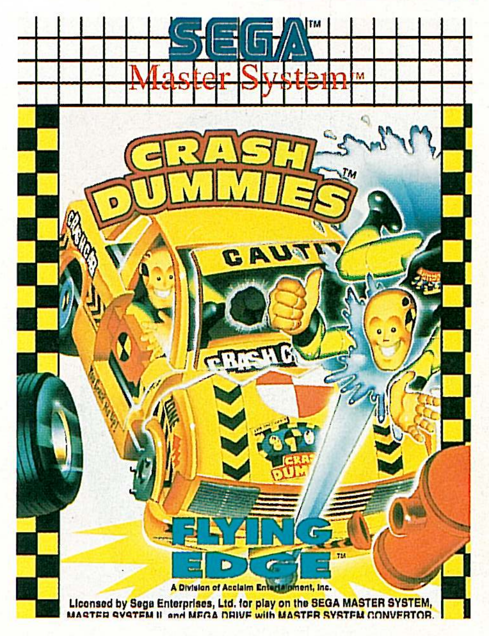
Disponible también en Game Gear

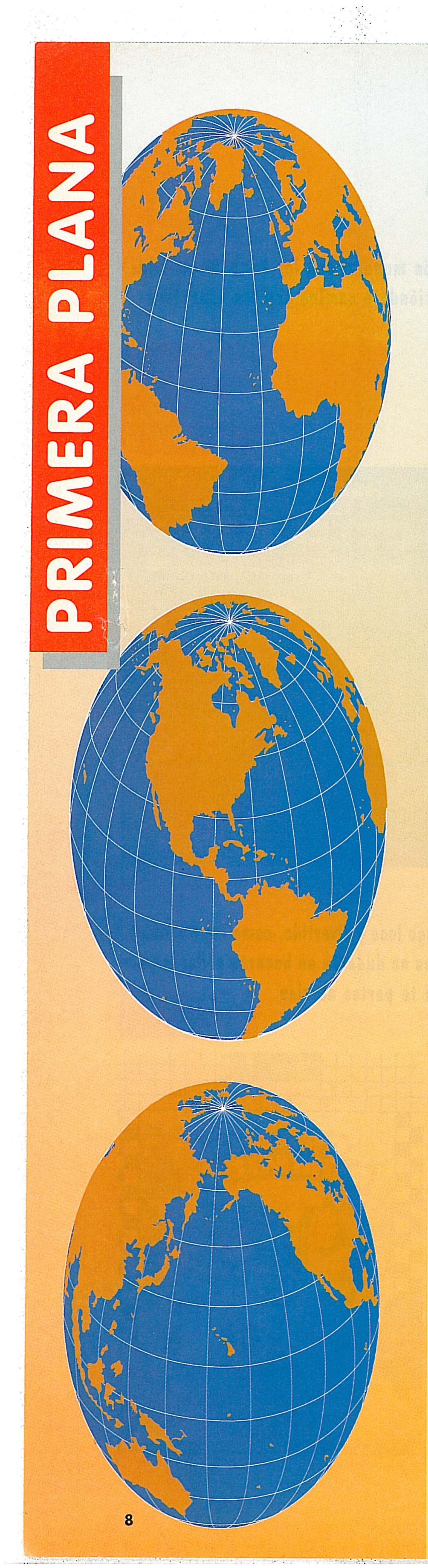


Mi parque de atracciones está infestado de ratas y mi buen amigo Bart ha colocado una serie de trampas para hacer caer en ellas a los malditos roedores. ¿Te consideras capaz de ayudarme a freírlas, explotarlas y 'krustificarlas' para poder limpiar mi parque?

Un juego loco y divertido, como los Dummies, quienes no dudarán en hacerse pedazos para que tú te partas de risa.

Disponible también en Game Gear





ROCKY RODENT

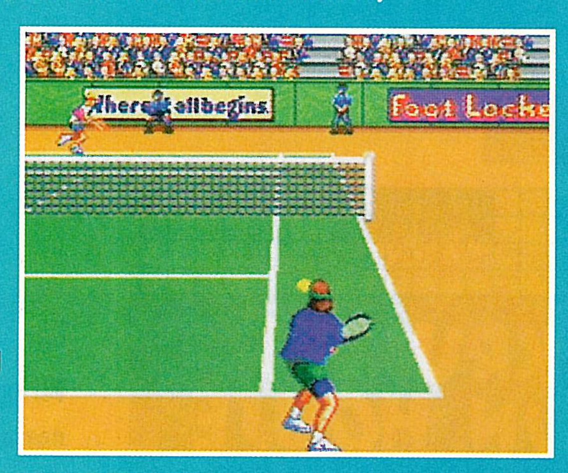
● (SUPER NINTENDO - IREM)

¡Temblad Mario, Sonic y demás héroes del videojuego, por que aquí llega un nuevo y carismático ídolo de masas! Se trata de Rocky Rodent, un tipo tan peculiar -¿que es?, ¿un gato?, ¿el hijo feo de Quasimodo?, ¿Alaska sin maquillaje?- como aventurero, que Irem, prestigiosa firma dentro del mundo de las recreativas, ha convertido en el protagonista de un excepcional cartucho que lleva precisamente su nombre.

El juego es un divertido arcade de plataformas con gráficos muy simpáticos, de gran tamaño y lleno de peligros y trampas que va a poner a dura prueba vuestros reflejos. Los movimientos de nuestro héroe son tan estrafalarios como las crestas punkies y los tupés que utilizará para deshacerse de sus enemigos. En fin, tendremos que esperar un poquito antes de verle en nuestras pantallas, pero la cosa promete, ¿no?.

DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS

● (SUPER NINTENDO-ABSOLUTE ENTERTAINMENT)



No nos cansamos de decirlo: no parece haber mejor fuente de inspiración para los programadores que el mundo del deporte. Prueba de ello es la incesante producción de nuevos cartuchos como es este «Amazing tennis», que muy pronto podremos disfrutar los usuarios de la Super Nintendo.El juego ofrece como mayor innovación el gran tamaño de los «sprites» de los jugadores, aunque claro está, habrá que probarlo para comprobar hasta que punto este cartucho responde a las expectativas.



GADGET TWINS

● (MEGA DRIVE-IMAGITEC)

Estamos seguros de que la mayoría de los consoleros de pro habrán oido hablar de uno de los «shoot' em ups» más cacbondos de la historia del videojuego, «Parodius», un genial invento cartucheril de Konami. Pues bien, en cierta forma y salvando distancias, este «Gadget Twins» que Imagitec está a punto de lanzar es una nueva incursión dentro de este estilo, ya que el juego combina precisamente unos gráficos y un desarrollo con gran sentido del humor, con los clásicos elementos de los mata marcianos. ¿Un buen cóctel, no?



MICROMACHINES

● (MEGA DRIVE-CODEMASTERS)

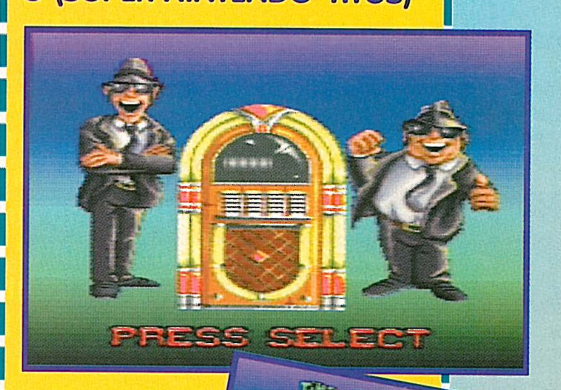
Tal vez algunos de vosotros -los más veteranos- recordéis el nombre de Codemasters, gracias al glorioso pasado que se labraron dentro del mundo de los ordenadores personales (Spectrum, Amstrad, C64). Hoy los tiempos han cambiado, aquellas máquinas pasaron al olvido, y nuestras queridas consolas hicieron su aparición, pero lo bueno queda, y prueba de ella es este «Micro Machines», la primera incursión de Codemasters en la Mega Drive.



El juego no es otra cosa que una excelente oportunidad de volver a poner a prueba nuestras dotes de conducción con un cartucho que guarda un cierto parecido con el mítico «Off Road», pero que nos va a poner a los mandos no sólo de coches, sino también de otros vehículos como helicópteros o lanchas.

BLUES BROTHERS

● (SUPER NINTENDO-TITUS)

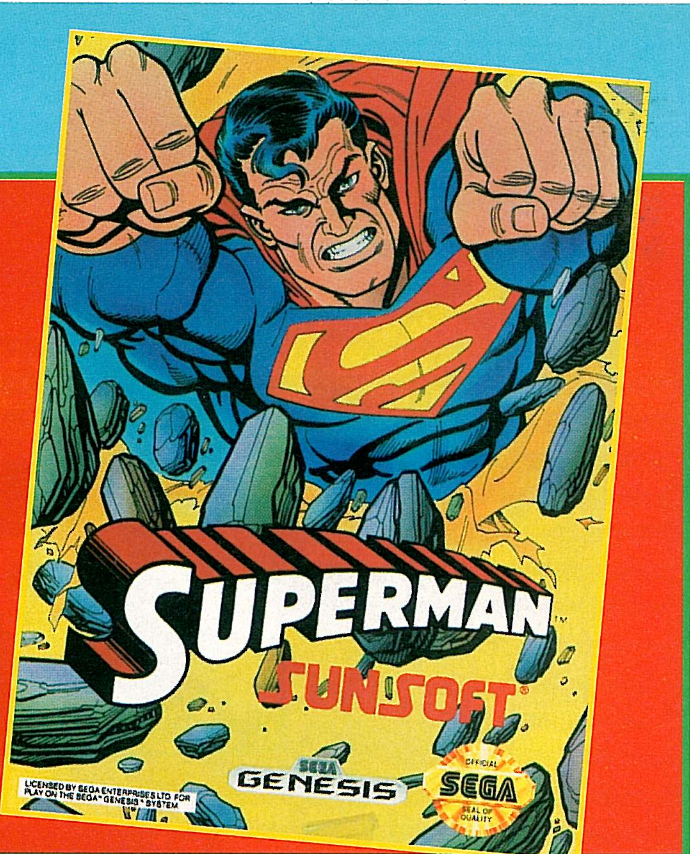


Dejad que desde nuestra modesta posición os ofrezcamos tres consejos. Uno, que si no habéis oido nunca la música de los Blues Brothers, intentéis haceros con alguno de sus discos, dos, que si no habéis visto una película llamada «Granujas del ritmo», corráis raudos al video club más próximo, y os preparéis a alucinar con la orgía de locura y ritmo dentro de un film que presume de tener una de las persecuciones de coches más espectaculares de la historia del cine. Y tres, por supuesto, que si en su momento lo pasastéis en grande con los estupendos cartuchos que la compañía francesa Titus creó para la Game Boy y la Nes con Jake y Elwood como protagonistas, no dejéis pasar la ocasión que muy pronto tendremos todos de pasarlo en grande con las nuevas aventuras de los Blues Brothers en la Super Nintendo, donde además de otros 8 bits, nuestros héroes contarán con un excitante arcade de plataformas lleno de colorido. ¡Oh, yeah!

SUPERMAN

● (MEGA DRIVE-SUNSOFT)

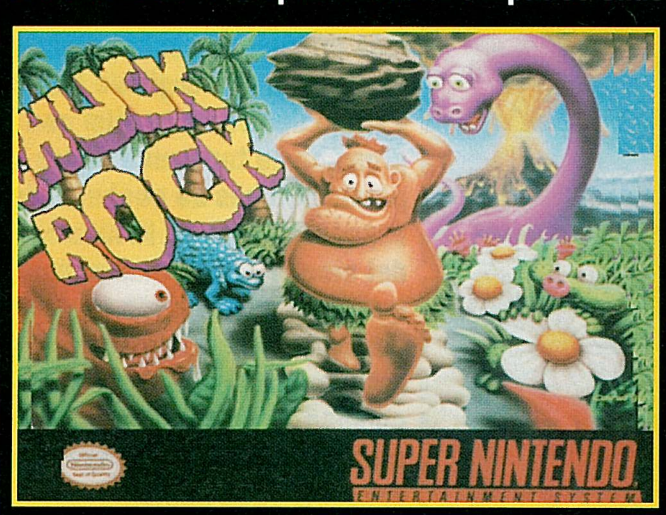
Curioso, muy curioso. Parece que Virgin y Sunsoft se han puesto de acuerdo para acercar a las pantallas de nuestra consola a Superman, cosa nada de extrañar teniendo en cuenta por un lado la propia popularidad del super héroe por excelencia, y por otra, la polémica suscitada en relación con el cese de la publicación de las historietas, para lo cual no hubo más remedio que dar muerte al mítico personaje. En fin, lo cierto es que vosotros, los verdaderos especialistas seréis quienes tengáis la última palabra acerca de cual de los dos juegos es mejor...



CHUCK ROCK

● (SUPER NINTENDO-SONY IMAGESOFT)

Aprovechando que los dinosaurios están de moda, Sony no ha querido dejar pasar de lado este gustillo por lo prehistórico y se ha decidido a darle la oportunidad al simpático Chuck Rock, cavernícola de pro, que ya nos deleitara con sus andanzas en las diferentes máquinas de Sega, a que haga lo propio esta vez en la 16 bits de Nintendo. Puestos al habla con Chuck, y preguntado acerca de la calidad de su nueva aventura, este nos contestó: «¡Unga, unga!». Muy aclaratorio, ¿verdad?



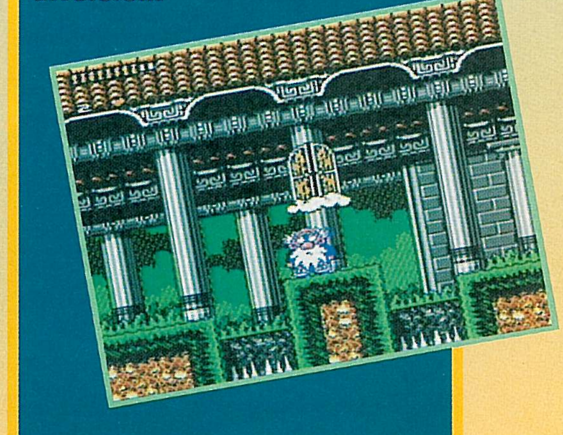




NOAH'S ARK

● (NINTENDO-KONAMI)

Contrastando con la sequía que se cierne sobre nuestro pais, en la sede de Konami empezó un buen día a llover, a llover más, a seguir lloviendo, y tanto llovió que al final un tal Noe (¿os suena?) apareció a bordo de un arca... y resulta que como se hicieron amiguetes pues, claro, al final lograron convencerle para que se convirtiera en protagonista de una de las nuevas producciones de Konami, «Noah' s Ark», un juego que promete todo un «diluvio» de diversión.



DR FRANKEN 2

● (GAME BOY-ELITE)

Después de la buena aceptación obtenida por la primera parte de este «monstruoso» juego, Elite, toda una veterana del mundo del video juego vuelve a la carga con una prometedora secuela que a buen seguro nos a ofrecer otra buena ración de video aventura, montones de pantallas y muchas, muchas horas de acción consolera.



MONSTERS

● (SUPER NINTENDO-LUCAS ARTS)

Cuando todavía nos queda en los labios el excelente sabor que nos dejó esa maravilla llamada «Super Star Wars», y cuando estamos a la espera de que la subsiguiente entrega de la saga, «Super Empire Strikes Back» intente repetir el éxito de su predecesora, Lucasarts está ya dando los últimos toques a lo que será otra de sus nuevas producciones, «Monsters», un original cartucho que nos permitirá asumir el papel de dos jovenes mozalbetes a quienes les va a corresponder enfrentarse contra una serie de extraños monstruos que se han apoderado de su ciudad.





VIEWPOINT

● (NEO GEO-AMERICAN SAMMY)

¿Recuerda alguno de vosotros ese gran clásico del video juego llamado «Zaxxon»?



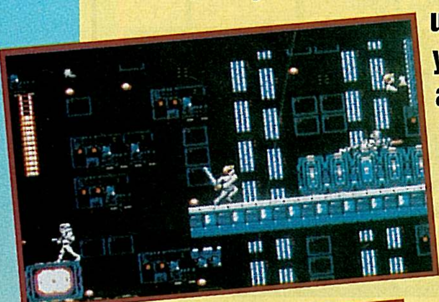
Pues lo que American Sammy está próximo a ofrecernos es algo así como una versión para los 90 de aquel juego, con la añadidura de que el sistema elegido para hacerlo ha sido ni más ni menos que la Neo Geo. ¿El resultado? Pues obviamente un increible masacra marcianos con una muy peculiar visión tridimensional y una calidad sencillamente asombrosa. ¡¡Temblad alienígenas!!



STAR WARS

● (MASTER SYSTEM-U.S. GOLD)

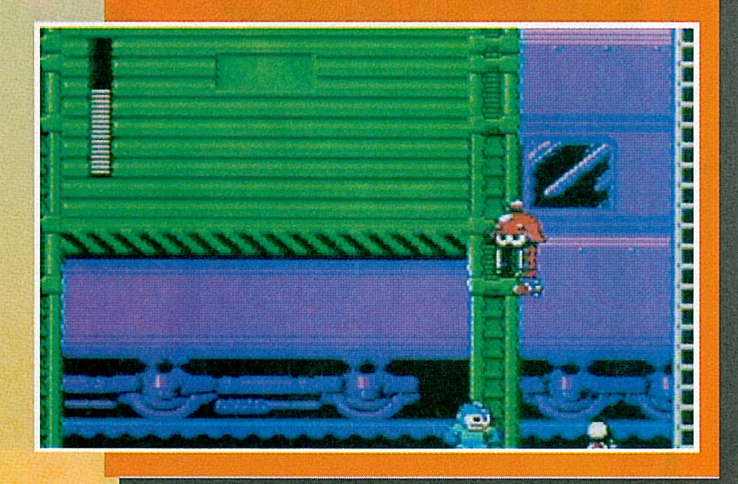
Pues si, tal y como estarán pensando los propios usuarios de la Master System, ya iba siendo hora de que alguién se decidiera a trasladar a su consola el juego que tan buenos resultados ofreciera en la Game Boy y en la NES (que nada tiene que ver como recordaréis con el que Lucasarts hizó para la Super Nintendo, y que, y esto también es noticia va a ser adaptado para la Mega CD). Peor suerte van a correr de momento los propietarios de una Mega Drive o una Game Gear, pues de momento nadie ha anunciado intención de hacer lo propio para estas consolas.



MEGA MAN 5

● (SUPER NINTENDO-CAPCOM)

Dobles buenas noticias les vamos a dar a los fans de Mega man, por que no sólo Capcom está cercana a lanzar al mercado una nueva aventura de este popular personaje para la Super Nintendo, «Mega Man 5», sino que además, el propio hecho de que esta compañía se haya convertido en licenciataria de Sega (siendo el esperadísimo «Street Fighter II» de Mega Drive el primer título que abrirá brecha), va a permitir que muy pronto los usuarios de las consolas Sega reciban la visita del héroe de Capcom. Sea bien recibido.



STAR TREK-THE NEXT GENERATION

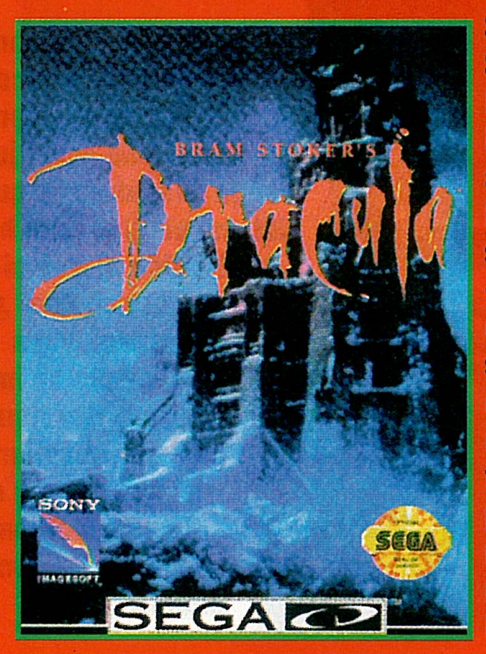
● (SUPER NINTENDO-SPECTRUM HOLOBYTE)

Para gozo y alborozo de sus numerosos seguidores, la aclamada y ya veteranísima serie Star Trek, está a punto de desembarcar en la Super Nintendo (los usuarios de Nes no tendrán que esperar mucho tampoco) de la mano de Spectrum Holobyte, que se ha «marcado» un juego con elevadas dosis de aventura y no tantas de arcade. ¿Estarán las huestes consoleras preparadas para tanto esfuerzo neuronal? ¿Y no sólo eso, cabrán las puntiagudas orejas de Spook en nuestros monitores? No se pierdan el próximo capítulo de esta emocionante serie...



BRAM STOKER'S DRACULA

● (MEGA DRIVE/MEGA CD-SONY IMAGESOFT)



Si, Bram Stoker hizo el libro, Coppola la película, y ahora Sony Imagesoft ha sido la «avispada» compañía que se ha hecho con los derechos para trasladar a las pantallas de nuestras consolas al legendario

R-TYPE 3

● (SUPER NINTENDO-IREM)

¡Toma clasicazo! Para deleite de los fanáticos de los masacra marcianos, vuelve la más grande leyenda del género, «R-Type», con una tercera parte en la que Irem ha puesto toda la carne (alienígena, suponemos) en el asador. Tiemblan los chips de la Super ante la avalancha de acción que se le avecina...







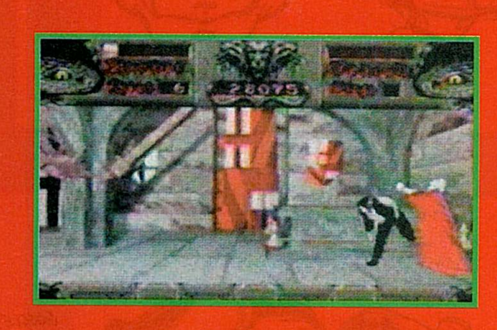


ROCKET KNIGHT ADVENTURES

● (MEGA DRIVE-KONAMI)

Llega un nuevo héroe, y ni más ni menos que de la mano de la prestigosa Konami... casi nada. Su nombre, Rocket Knight, sus credenciales, un fantástico arcade que eso si, mucho nos tememos que algo le debe al mítico Sonic.
En fin , en cualquier caso tendremos que esperar todavía antes de poder comprobar de primera mano lo que da de si este nuevo super héroe.



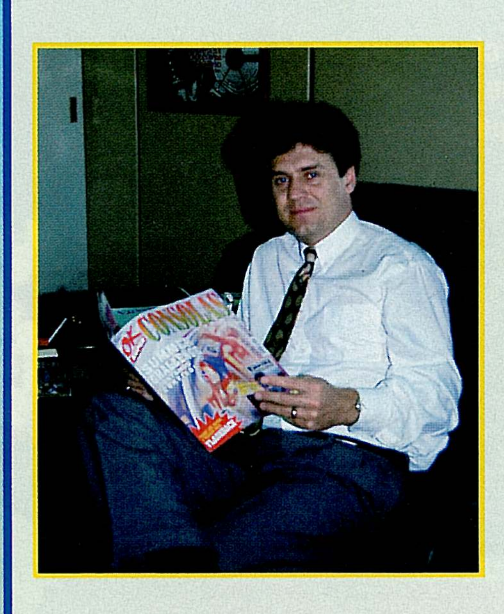


Conde Drácula. El juego podrá ser disfrutado en dos versiones totalmente distintas, una para Mega Drive, muy en la linea arcade, y una sencillamente alucinante para Mega CD con gran cantidad de escenas digitalizadas y un «look» de esos que ponen la carne de gallina. Iros comprando la ristra de ajos, la estaca y el crucifijo...



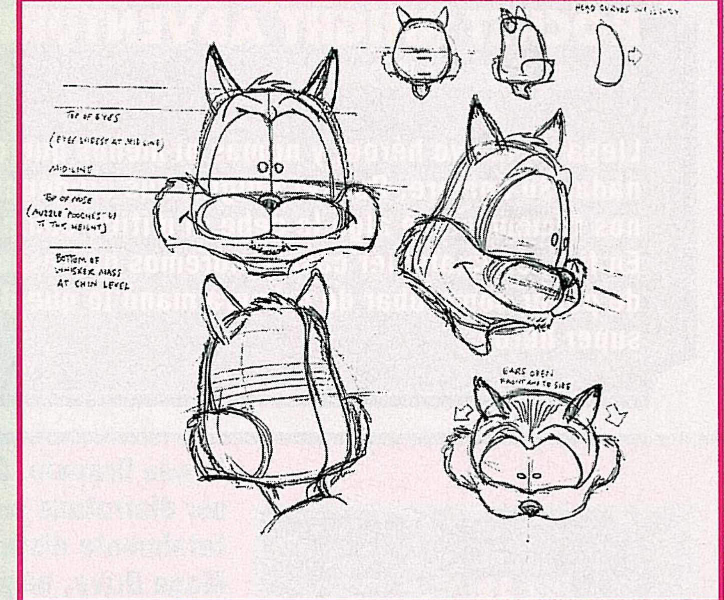


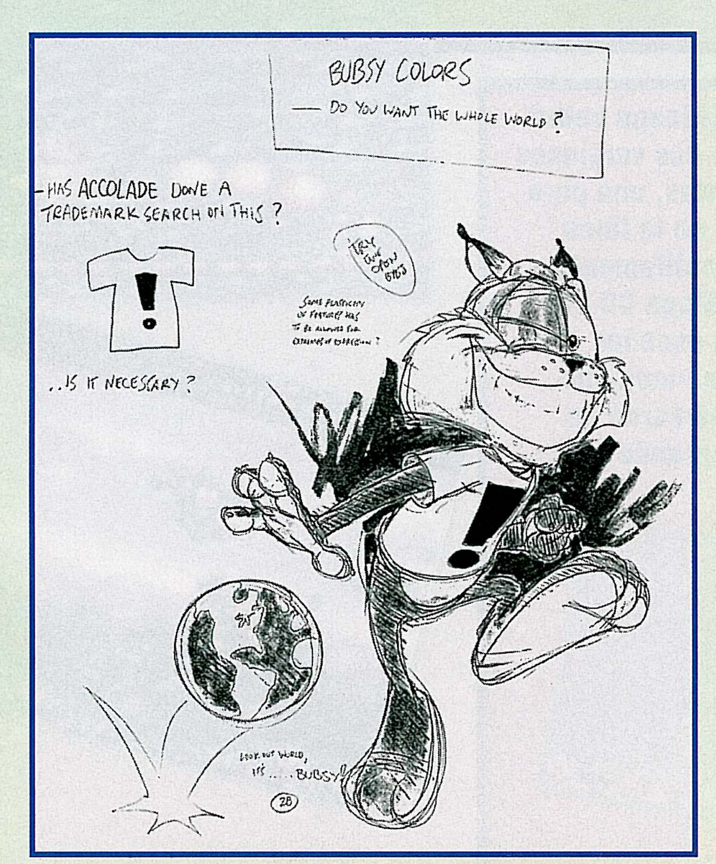
TIM CHRISTIAN, PRESIDENTE DE ACCOLADE, VISITO NUESTRO PAIS

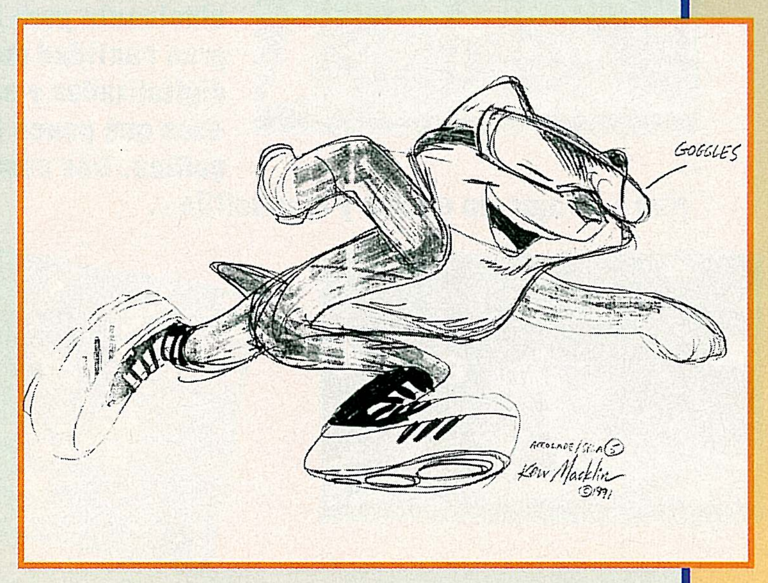


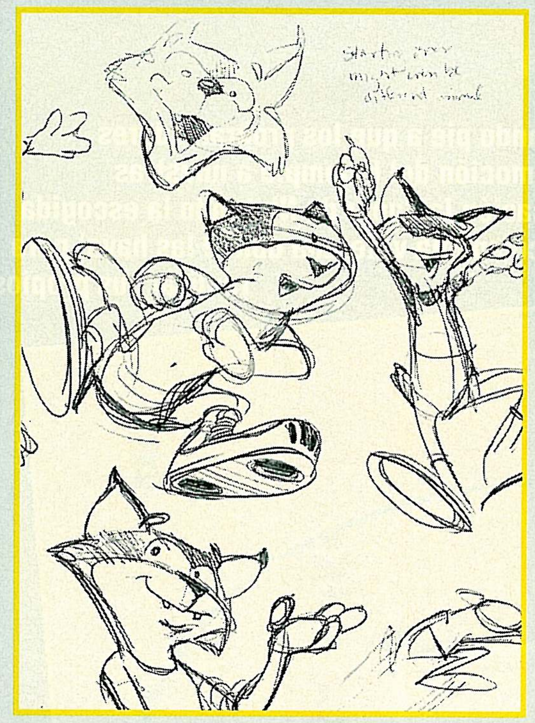


En efecto, precedido por la aurola de expectación que su esperado «Bubsy» ha causado entre todos los consoleros españoles, Tim Christian, presidente de Accolade llegó nuestro país, donde entre otras muchas actividades tuvo ocasión de entrevistarse con Ok Super Consolas, en el curso de una reunión que tuvo lugar en la sede de Arcadia, la distribudora de la mayor parte de sus productos en España.
Tim Cristian nos reveló importantes datos acerca de



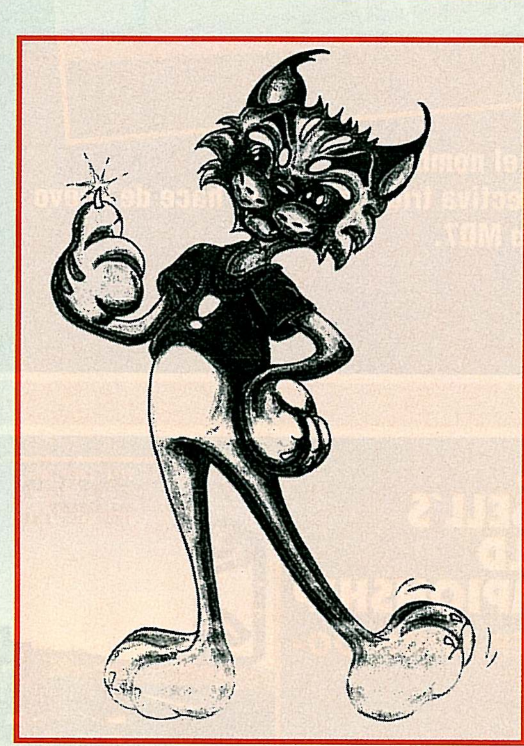








su compañía, Accolade, que fué fundada en Estados Unidos allá por 1985, y que alcanzó la popularidad gracias al enorme éxito obtenido por algunos de sus simuladores deportivos, muy en especial los editados para Pc. En la actualidad esta firma, que cuenta ya con una sede en Europa, y con un total de 125 empleados se ha adentrado en el mundo de las consolas, en concreto desde 1991, de la mano de títulos tan espectaculares como «Summer Challenge» o el popular «Bubsy» (podéis ver algunos de los muchos bocetos que se hicieron para crear el personaje junto a estas lineas), su juego más ambicisoso hasta el momento, en el que se han invertido más de 20 meses de trabajo, y en el que han trabajado tal cantidad de personas que «ni el mismo es capaz de recordarlo». Preguntado acerca de sus próximos lanzamientos, Tim nos reveló algo que ya es todo un bombazo aunque no esté terminado: su compañia está trabajando en un simulador de fútbol que llevará el nombre de una leyenda viva del balompié, ni más ni menos que Edmund Nascimento...¿como que quien es es señor? ¡¡¡PELE!!!, que hay que decíroslo todo.

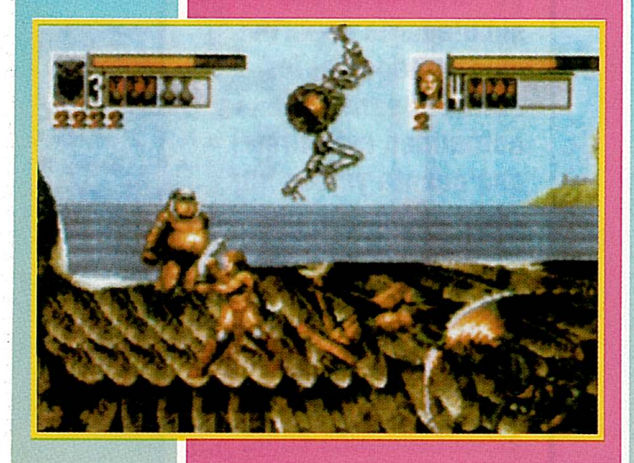




GOLDEN AXE 3

● (MEGA DRIVE-SEGA)

Seguimos con leyendas vivientes del mundo consolero. Esta vez es el turno



del archiconocido «Golden Axe», cuya popularidad fue ya motivo de que Konami lanzase una segunda parte, que ahora se ve continuada por una tercera. Lo que se nos va a ofrecer es... pues si, más de lo mismo, pero, ¿que importa cuando es tan bueno?

STRIKER

● (SUPER NINTENDO-ELITE)

La pasión futbolera sigue dando pie a que los programadores intenten traspasar toda la emoción del balompié a nuestras consolas, siendo en esta ocasión la Super de Nintendo la escogida por Elite (compañía veterana donde las haya) para realizar sus propios



«pinitos», que han sido bautizados con el nombre de «Striker». El juego, en perspectiva tridimensional, hace de nuevo oportuno uso del famoso chip MD7.

JAMES POND III

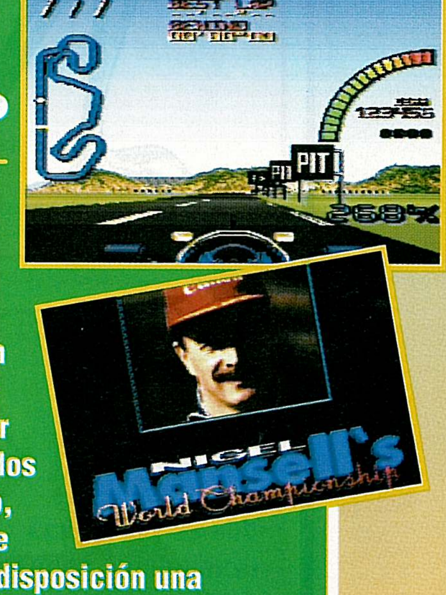
● (MEGA DRIVE-ELECTRONIC ARTS)

¿Es un pajaro?, ¿es un avión?, ¿es Superman? No señor, es él, él único, el agente secreto por autonomasia, el inefable y acuático James Pond, que vuelve a la carga con nuevas aventuras consoleras, esta vez en la 16 bits de Sega y dentro de un juego que respetando el desarrollo de sus anteriores entregas, nos va a ofrecer la nada despreciable cifra de más de cien niveles a completar. ¡Dios salve a Pond!

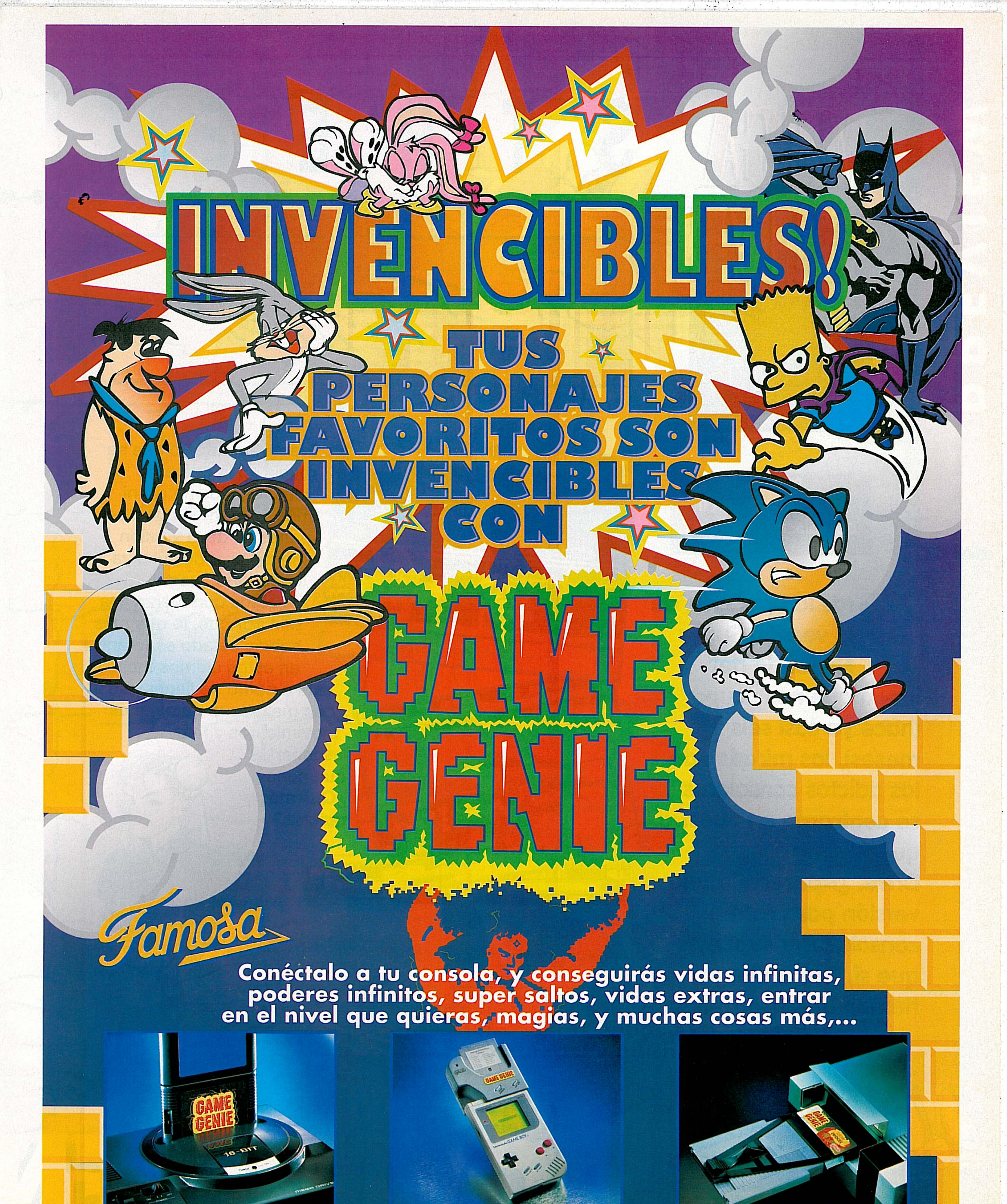


NIGEL MANSELL´S WORLD CHAMPIONSHIP

● (SUPER NINTENDO-ELITE)



Después de que los usuarios de Pc hayan podido disfrutar de la gran calidad de este simulador automovilístico creado por Elite, nos llega el turno a los consoleros que, por cierto, vamos a poder presumir de tener a nuestra completa disposición una excelente versión que, sin hacer uso del chip MD7 (¿curioso, no?), refleja sin embargo una calidad técnica sólo igualada por su jugabilidad.



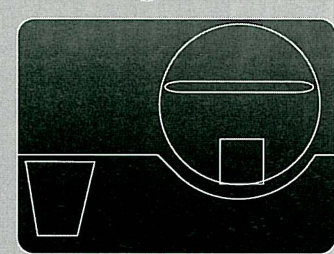
Game Genie en tu Mega Drive

Game Genie en tu Game Boy

Game Genie en tu Nes

PREVIEW

MEGA DRIVE



Preview:
STREET FIGHTER II
Consola: MEGA DRIVE.

STREET

STREET FIGHTER II

Tras la aparición de la versión Super Nintendo del juego que nos ocupa (hace ya casi seis meses), las miradas de los adictos consoleros se centraron en nuestra querídisima Mega Drive. ¿Aparecería una versión para esta consola? Por supuesto que sí. Tras un largo tiempo de espera, aquí te ofrecemos las primeras imagenes que han atravesado la frontera de la fortaleza

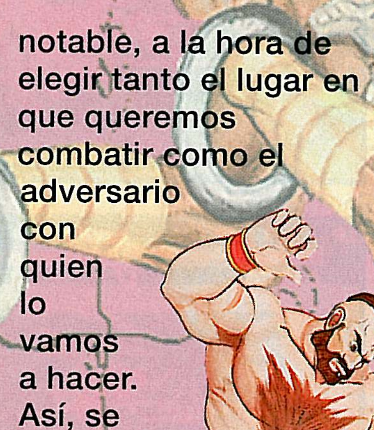
Efectivamente, lo que se refleja en la retina de vuestros ojos no es, ni más, ni menos, que las pantallas de la versión Mega Drive de este, ya legendario, juego. Sujetaos con fuerza a la silla por que, lo que más habeis estado esperando en estos últimos meses, está a punto de llegar, eso sí, con mejores gráficos, más movimientos y más escenarios que nunca. ¿Qué más quieres?

POR FIN EN

F I G H T E R I I



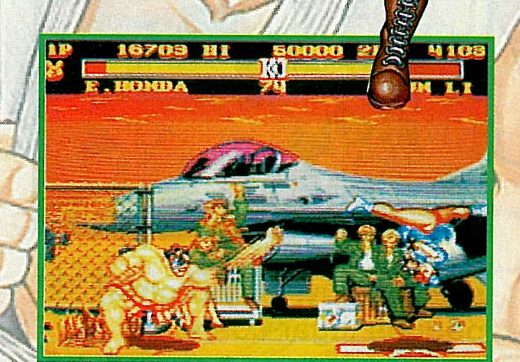




notable, a la hora de elegir tanto el lugar en que queremos combatir como el adversario con quien lo vamos a hacer. Así, se han incluido nuevos escenarios entre los que destaca, con luz propia, España y se ha aumentado el número de

DELUXE EDITION

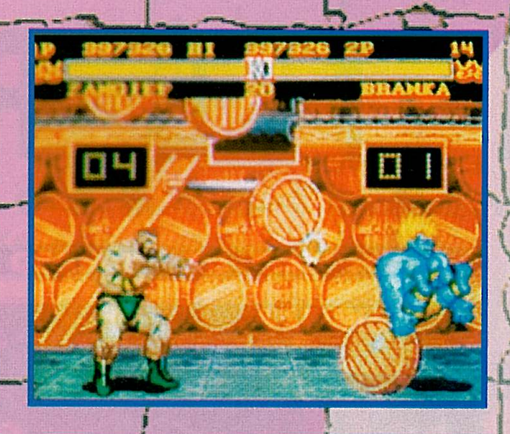
Este Street Fighter II no es un Street Fighter II cualquiera, no. Este Street Fighter II es un Street Fighter II Champion Editión o, lo que es lo mismo, una versión mejorada y ampliada de lo que en su día fue la coin-op de mayor éxito en los recreativos.
Las innovaciones introducidas en el cartucho se aprecian, de forma





TU MEGA DRIVE







luchadores hasta doce. Genial ¿No?

MAS VARIEDAD

Si no tenías bastante con la cantidad de golpes de que disponías en la máquina original (cosa que dudamos muy mucho), no te preocupes, también se ha ampliado el repertorio de golpes, así, Chun Li tiene un nuevo y demoledor golpe de patada, Ryu estrenará un impresionante golpe "huracán" y Honda exhibirá un mas que elctrificante Rayo de energía. Todo esto, entre muchos otros golpes que irás descubriendo con el paso del tiempo.

TAL CUAL

El sonido original de la coin-op original (si, aquel que hacía que el local retumbase violentamente) ha sido trasladado en su totalidad a tu Mega Drive.

Todos los sonidos, golpes, músicas y efectos han sido dotados de una calidad "maquinera".

Pensamos que, ya más, no se puede pedir. Si, aún así, no estas contento, mas vale que vayás a un médico y te sometas a tratamiento. Lo toyo es grave.







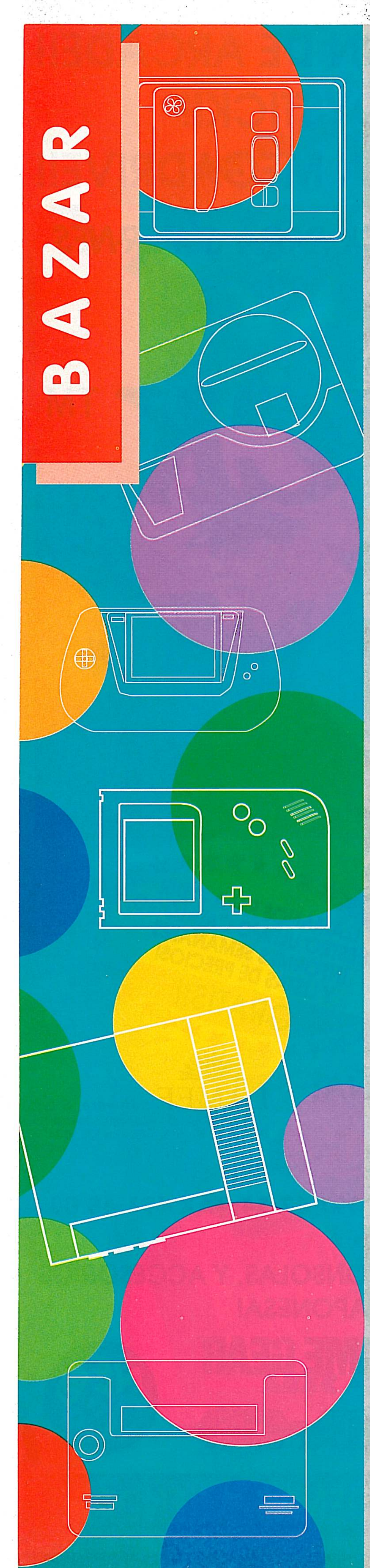


A LA ESPERA

No hay quien ponga en duda que el lanzamiento de este "Street Fighter II Champion Edition" se va a convertir en el lanzamiento más importante del año en nuestra Mega Drive. Por suerte, muy, muy pronto, podréis jugar con él en vuestro propios hogares. La cosa, como habéis podido observar, promete, y mucho. Sólo para tu Mega Drive.

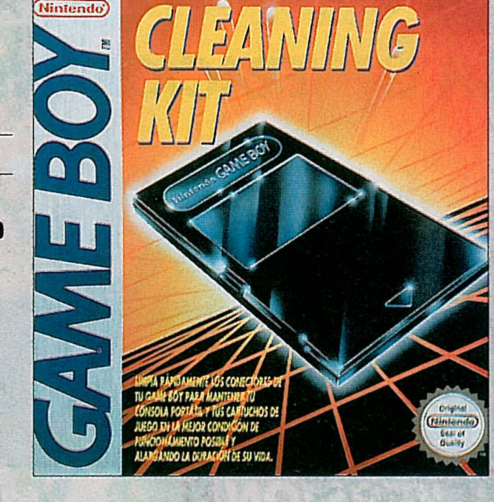
JUAN CARLOS SANZ FDEZ.
"MAY"


YA ESTA AQUI!!
UNA SUPER-SENSACION DE ARCADE!!
UNA OBRA MAESTRA DE JOYSTICK!!
DISPONIBLE EN SUPER NINTENDO Y SEGA MEGADRIVE!!
NUEVA GENERACIÓN MULTIFUNCIONAL JOYSTICK PARA SUPER-NES
FANTASTICK ™
PAL VERSION
FANTA STICK
AUTO/TURBO/LENTO
SUPER BASE DE HIERRO NO DESLIZABLE
EL SOFISTICADO DISEÑO DEL FUTURO
CONTROL DIGITAL EN 8 DIRECCIONES
LLAMANOS PARA PEDIR NUESTRO ULTIMO CATALOGO, INFORMES SEMANALES Y LISTAS DE PRECIOS!
GRATIS!!
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO EN ESPAÑA:
LAMEE Software, S.L.
C/OROPENDOLA, 26 - BAJO 28025 Madrid
TEL. 525 73 75 - 525 70 85 - Fax 525 11 24
SHINE STAR S.A.
C./ COMANDANTE BENITEZ, 29 B- 08028 BARCELONA TEL. 491 47 48 - 491 47 54; FAX 491 48 08
Y PARA LA MEJOR Y MAS AMPLIA EXPOSICION DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, Y ACCESORIOS QUE SEA VERSION PAL ESPAÑOLA, AMERICANA O JAPONESA!
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo
GAMEBOY
GAME GEAR SEGA
NEO GEO
SEGA MEGA DRIVE
Master System™
MEGA-CD
VENTA ESCLUSIVA A GRANDES SUPERFICIES, CADENAS Y TIENDAS
® SUPER NINTENDO, NINTENDO, GAMEBOY, SEGA MEGADRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR, NEO GEO, MEGA-CD ESTAN REGISTRADOS POR SUS RESPECTIVOS PROPIETARIOS.



GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY

CLEANING KIT



LA HORA DE LA DUCHA

■ ERBE SOFTWARE

Hace ya algun tiempecillo que te has comprado tu flamante Game Boy y, todavía, no le has sometido a una exhaustiva limpieza. No te preocupes, llega el único y exclusivo kit de limpieza para tu Game Boy, el fantástico Cleaning Kit de Nintendo.

Es bastante normal que, al cabo de unos cuantos meses, los cartuchos comiencen a dar algunos problemas a la hora de introducirlos en tu consola, obligándote a sacarlo e introducirlo de nuevo varias veces Esto ocurre a causa de la suciedad que se acumula en los conectores de tu portátil.

Con ayuda de la tarjeta especial que se incorpora y de los bastoncillos que también se incluyen en el paquete, podrás presumir de "tener las conexiones más limpias" de toda la galaxia.

El kit en cuestión lo distribuye Erbe Software y, con toda seguridad, se convertirá en un elemento imprescindible para todos los adictos a la Game Boy.

SUPER NINTENDO - SUPER NINTENDO - SUPER NINTENDO -

FANTASTICK

EL SOFISTICADO DISEÑO DEL FUTURO

■ SHINE STAR S.A.



Ahora que ya has probado joysticks de todos lo tamaños y colores, te recomendamos el último y "fantástico" producto de Shine Star; el "Fantastick".

Para empezar, el diseño del "aparato" difiere en mucho de todo lo visto hasta ahora. Con su forma triangular y su gran peso (necesario para que el mando se quede "pegado" a la mesa), conseguirás tener un control absoluto de todos los mandos del joystick (perdón, fantastick).

El invento incluye el ya imprescindible disparo automático o auto-fire, incorporando esta ventaja en todos y cada uno de los botones del fantastick y consiguiendo una velocidad de hasta 12 disparos por segundo.

Se incorpora también la posibilidad de juego lento.

El bloque de control ha sido sustituido por una "super palanca de control digital en ocho direcciones" (como reza su publicidad), consiguiendo un control absoluto del juego.

Si te gusta lo que te hemos contado, estos datos pueden serte de gran ayuda: Shine Star S.A. Comandante Benitez, 29-B. 08028 Barcelona. Tlf.: (93)4914748

CONSIGUE UN DIVERTIDO JUEGO DE

The Blues Brothers

A LA MITAD DE PRECIO Y LA OPORTUNIDAD DE GANAR UN FANTASTICO VIAJE A

Euro Disney



The Blues Brothers para Game Boy:

2.995 Pts.

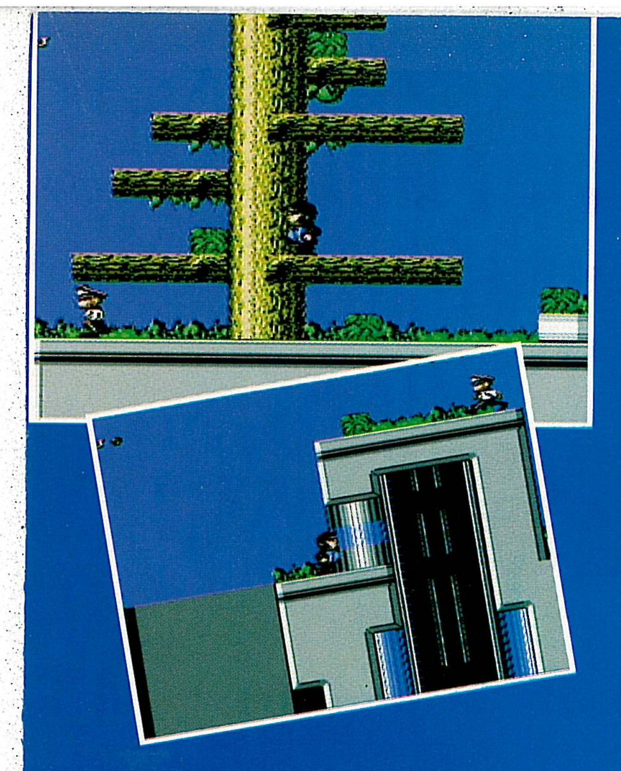
(Precio tienda: 4995)



The Blues Brothers para Nintendo:

3.995 Pts.

(Precio Tienda: 7100)





Tan solo tienes que hacer tu pedido por Fax (4579312) o envía el cupón adjunto y, automáticamente, entrarás a participar en el sorteo de un maravilloso viaje de cinco días a Euro Disney, que tendrá lugar el día 10 de Septiembre.

El premio incluye avión, ida y vuelta en Air France, hotel y entrada al recinto para dos personas. Date prisa, envianos tu pedido (a la mitad de precio) y gana un inolvidable viaje.

CUPON PARA EL CONCURSO

Si, deseo adquirir el fantastico juego BLUES BROTHERS

Nombre: 1er apellido:

2º apellido: Domicilio: Nº:

Piso: C. Postal: Ciudad: Provincia:

Edad: Profesión: Telefono:

Firma: Consola:



RECORTA Y MANDA ESTE CUPON A LA SIGUIENTE DIRECCION:
Editorial Nueva Prensa (BLUES BROTHERS)
Pza. Ecuador, 2 1ºB 28016 Madrid

LISTA 100 GANADORES CONCURSO ACTION REPLAY

- Santiago Roque Camarasa (Alicante)
- Juan Jose Salvas Chacón (Almería)
- Alberto Peña López (Asturias)
- Rubén Cordeo de Paz C. (Villalba)
- Gustavo Miranda Alvárez (Asturias)
- Alexander Paliño Sánchez (Alicante)
- Antonio E. Torreglosa Herrera (Sevilla)
- Manolo Ramos Sánchez (Valencia)
- Ignacio Buey Ruiz (Zaragoza)
- Carlos del Burgo Barrera (Madrid)
- Fátima Herrero Gómez (Madrid)
- Rafaél Rojas Jiménez (Jaén)
- Alberto Rodríguez País (La Coruña)
- Miguel Estévez Llanger (Pontevedra)
- Alejo Fernández Díaz (Málaga)
- Marceo Bouso Sager (Avila)
- Ricardo García García (Valladolid)
- Juan José Millán Morales (Jaén)
- Jose Luis Díaz Nieto (Madrid)
- Oscar Moro García (Salamanca)
- Manuel González Palacios (Málaga)
- Jesús Puyol Andrades (Cadiz)
- Toni Conde Geli (Palma de Mallorca)
- Pedro Cervantes Martorell (Palma de Mallorca)
- Francisco Javier Callejo Gómez (Madrid)
- Enrique Maldonado Roldán (Jaén)
- Raúl Díaz Porres (Madrid)
- Jose Vicente Compañ Aracil (Alicante)
- Rubén Aparicio Torres (Tenerife)
- Monserrat Sánchez García (Odena)
- José Benito Alonso (Guadalajara)
- Carlos Gimeno Climent (Barcelona)
- José M. Roldán Simón (Alicante)
- Alejandro Selma Gonzalez (Cádiz)
- David García Barrero (Alava)
- David García Felix (Valencia)
- Miguel Angel Ruiz Jiménez (Málaga)
- Jesús Torres Junquera (Pontevedra)
- José Alameda Esquinas (Madrid)
- Ary José Arias Rodríguez (La Coruña)
- David Pérez Pérez (Barcelona)
- Manolo Peña Moles (Granada)
- Miguel Trapero Gorcal (Calatayud)
- Arturo Méndez Martín (Madrid)
- Verónica Marcos Segovia (Albacete)
- Alberto fruto Cuellar (Tarragona)
- Raúl Psarín Linares (Vizcaya)
- Enric Rodríguez Iglesias (Gerona)
- Carme Díaz Nimet (Barcelona)
- Jordi Soro Martí (Barcelona)
- Xavier Nacenta García (Barcelona)
- Toni Abad Galán (Lérida)
- Nerea Alvarez Badiola (Mérida)
- Raúl Macarro Muro (Barcelona)

Como cada vez que organizamos un concurso, nuestra redacción se ha visto invadida por una avalancha de cartas que nos ha obligado a trasladarnos a una nave de 2000 metros cuadrados (aún así seguimos un poco apretados). Por fín realizamos el sorteo, cuya lista de ganadores publicamos a continuación. Enhorabuena a los afortunados ganadores y... manteneos al tanto porque os estamos preparando unos alucinantes concursos que harán las delicias de todos.



- Juan Carlos Brullas Pí (Barcelona)
- Esteban Martín Cortés (Valencia)
- Juan Pérez Real (Cordoba)
- Ramiro Pérez Señor (Asturias)
- David Martínez Recio (Barcelona)
- Enrique González Pérez (Pontevedra)
- Antonio Martínez Leal (Murcia)
- Francisco José González Escamilla (Málaga)
- Alex Tinajero Montoya (Cuenca)
- Juan Puell Miró (Tarragona)
- Luis Alonso Gómez (Vigo)
- Julián Nieto Andrés (Salamanca)
- Cayetano García Ruiz (Alicante)
- David Campos Palma (Barcelona)
- Marco Antonio Médina (Málaga)
- Lucas Deriguete González (Madrid)
- Ciro Altabas Fernández (Zaragoza)
- Manuel Andrés Trilles (Valencia)
- Juan Aguado Bejarano (Córdoba)
- Christian Marín Ringeling (Barcelona)
- Sergio Bachmann Mitrotti (Marbella)
- Pablo Antonio Gálvez Trinidad (Málaga)
- Borja Lazage Moreno (Vizcaya)
- Rafael Moreno Guardado (Barcelona)
- Carlos Carvajal Sánchez (Sevilla)
- Laura Lázaro Gómez (Valencia)
- Juan Cuenca Rajadel (Valencia)
- Eduardo Rodríguez Lorenzo (Madrid)
- Rubén López González (Pontevedra)
- Aitor Arguiñano Santiesteban (Guipúzcoa)
- Raúl Quesada Ortiz (Barcelona)
- Enrique José López (Valencia)
- Jacobo García Urbano (Marbella)
- Eduardo Mostolac Cosculluela (Huesca)
- Claudio Biera Lliuria (Madrid)
- M. Victoria Bazaga Gazapo (Cáceres)
- Eduardo Mejías Mariscal (Córdoba)
- Iván Marín García (Valencia)
- Daniel Pino Sánchez (Sevilla)
- Jose L. Fernández Estrada (Asturias)
- Jose Luis León Mañez (Castellón)
- Sergio Aunós Chicón (Barcelona)
- Xavier Musons Tort (Barcelona)
- Jose Luis del Canto Martín (Zamora)
- Jose Antonio León (San Sebastian)
- Alberto Gutierrez García (Zamora)

GAME BOY

Pasarela:
ASTERIX
Consola: GAME BOY.
Compañía: INFOGRAMES
Distribuidor: COLUMBIA.
N. Jugadores: 1

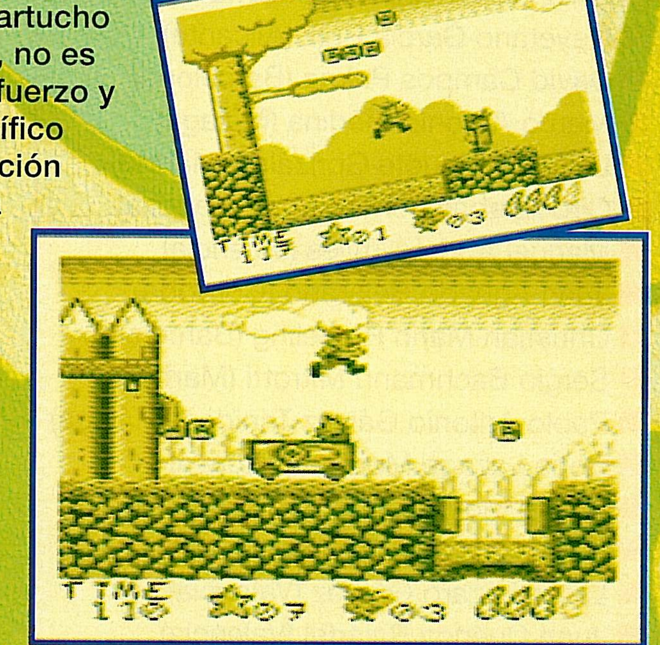


ROMANOS I

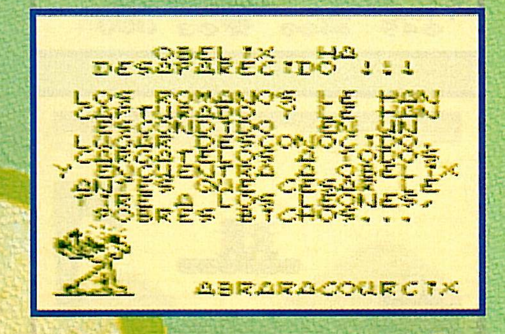
Asterix y Obelix vuelven a las pantallas, esta vez de tu querida Game Boy para hacerte disfrutar de lo lindo con uno de los juegos más esperados de los últimos meses. ¿Por qué de esa impaciencia? Sencillo. Aunque no lo creáis, el juego tiene algo que ver con nosotros... los españoles.

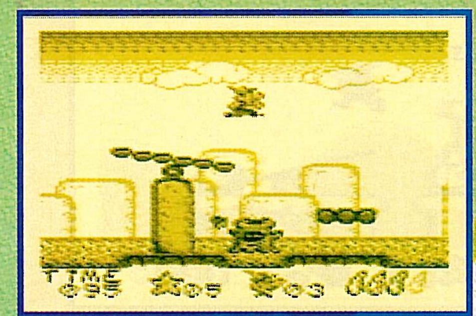
NEW FRONTIER

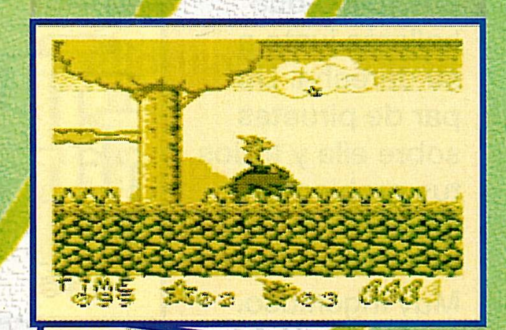
Efectivamente, el cartucho que hoy nos ocupa, no es otra cosa que el esfuerzo y trabajo de un magnífico grupo de programación español que, con la experiencia que dan los años, ha decidido incorporarse al selecto y reducido grupo de personas que disfrutan del privilegio que supone desarrollar cartuchos para las principales consolas del



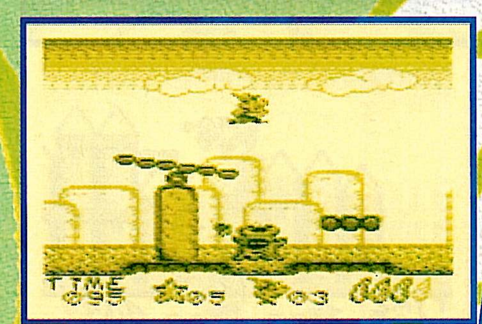
ASTERIX













EN TU GAME BOY

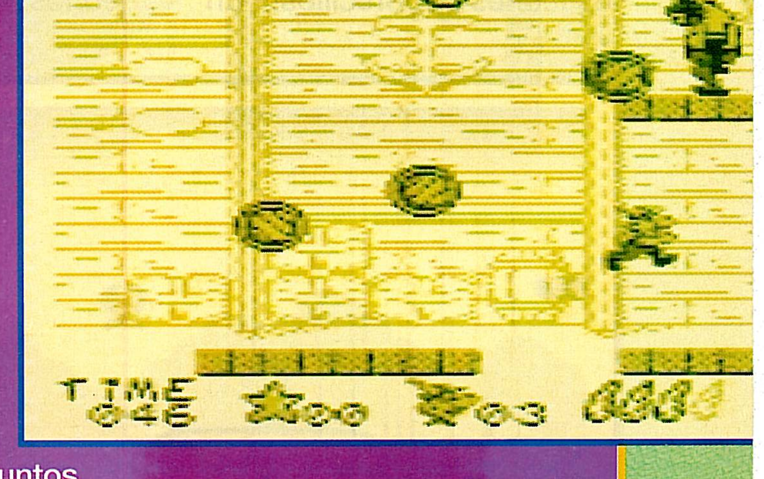
mercado. Si hay alguien que pusiese en duda la capacidad de los programadores españoles, que levante la mano (por que puede que se la corte) y lea este "magnífico" comentario que te sacará de toda duda.

OBELIX ¿DONDE ESTAS?

Nuestro amigo Obelix (conocido por su afición a los jabalies asados) ha sido "capturado" por los Romanos mientras dormía plácidamente en el bosque (trás la comida, no hay nada como una buena siesta). No es que en el poblado teman por la vida de

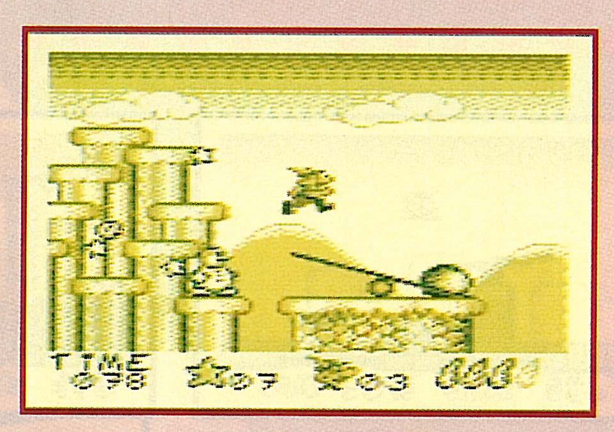
LAS FASES DE BONUS

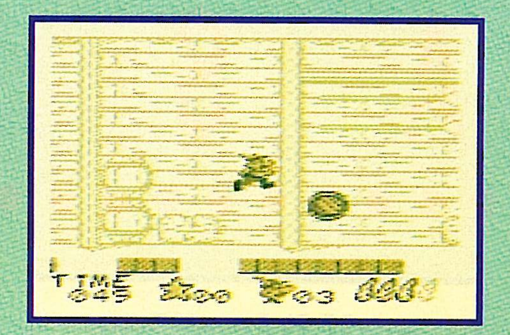
Si al llegar al final de cada fase, consigues demostrar que eres un maestro en el arte de controlar la catapulta, podrás acceder a unas complicadísimas fases de bonus que, en el peor de los casos, te servirán para conseguir alguna que otra buena cantidad de puntos.

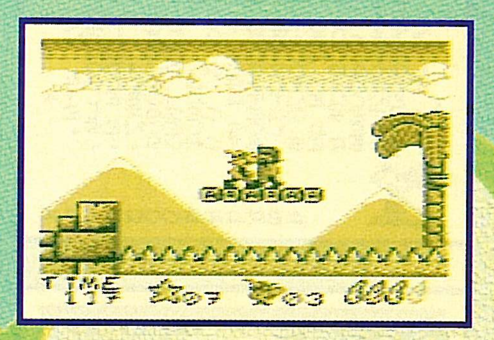


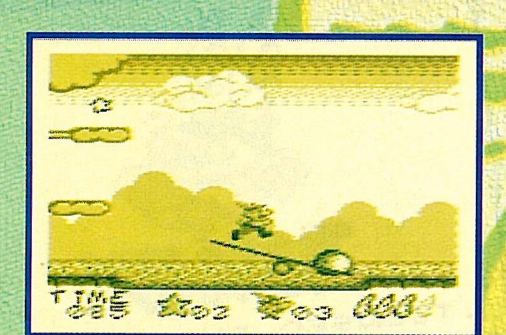
LAS CATAPULTAS

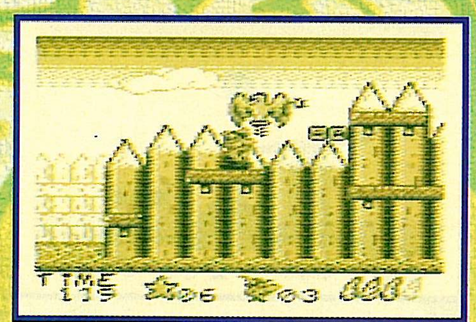
Estarás deseando en todo momento que aparezcan en la pantalla. Es el indicador de final de fase sin la cual no podrías atravesar el inmenso precipicio que hallarás justo a su derecha. Un par de piruetas sobre ella y todos tus problemas habrán desaparecido. Muy ingenioso.

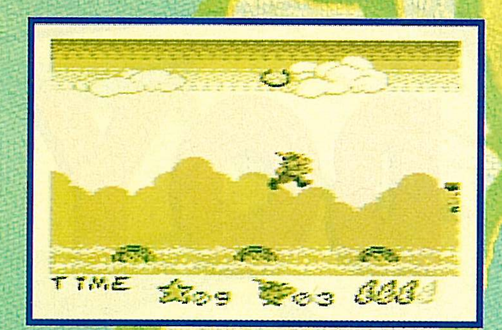


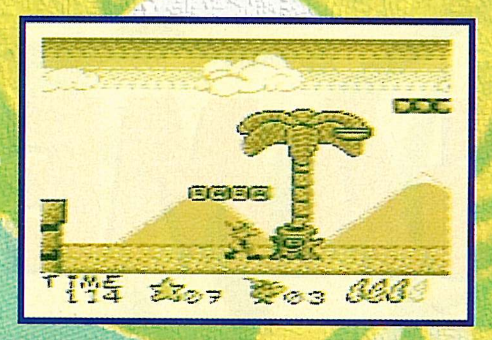








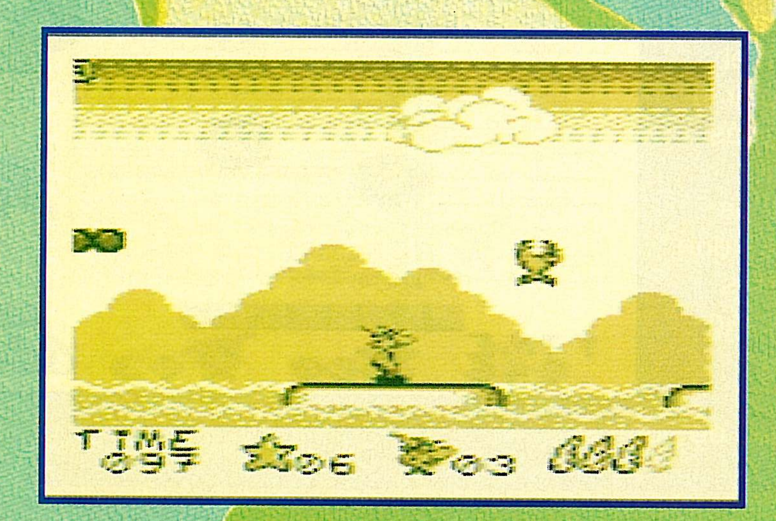


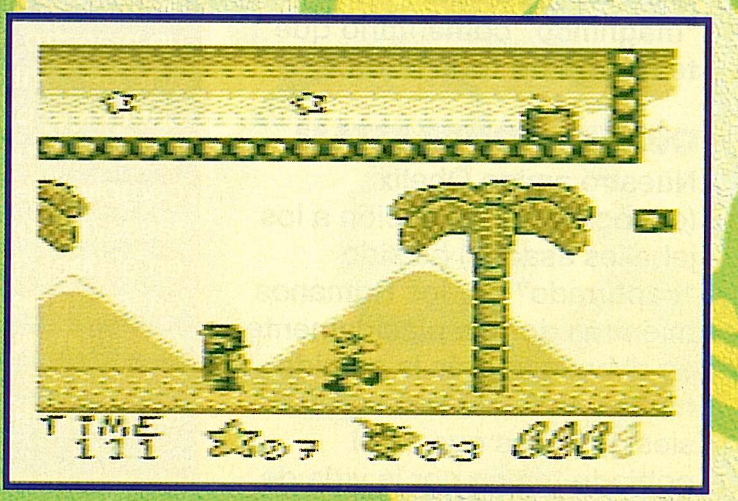


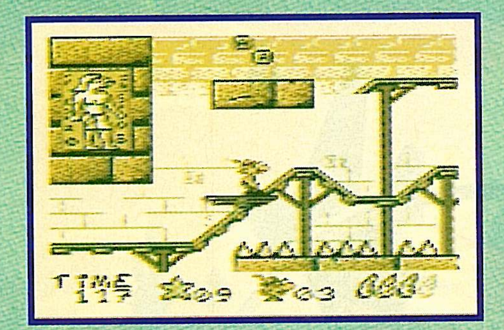
Obelix, no, lo que realmente les da pánico es la posibilidad de que Cesar decida echarle a los leones (¡pobrecillos!). En realidad, podemos decir, tu objetivo consiste, no en salvar a Obelix de la garra de los leones, si no de todo lo contrario, salvar a los leones del estómago de Obelix.

VUELTA A LA GALIA

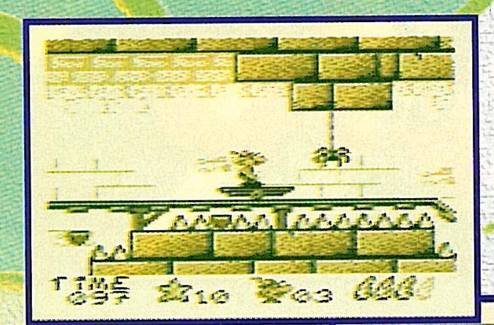
Recorrer decenas de niveles no debe ser obstáculo para tí. Recoger estrellas en tu camino, comer jabalíes, acabar con los malditos Romanos, esquivar murcielagos o saltar profundos precipicios, son algunas de las malevolas ideas “made in Spain” que te asegurarán unas cuantas semanas de intensidad. Cada fase, dividida a su vez en varios actos, nos da la posibilidad de visitar cada uno de los rincones de la ya “Romana” Galia,





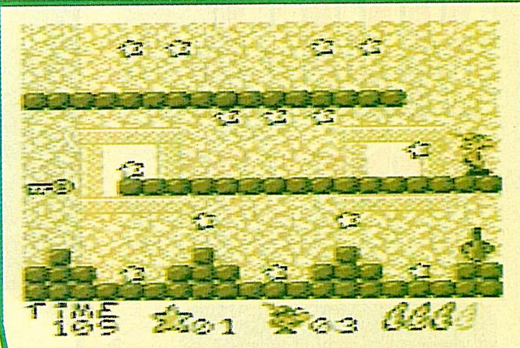






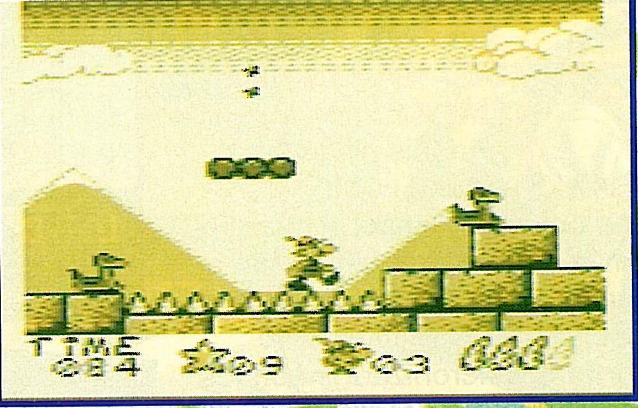
ASTERIX

Su principal arma, contra Romanos y animales, son sus puños. Recoger las estrellas que encuentre en su camino





puede resultar bastante útil (no te descuides).
En ciertos lugares, encontrarás la poderosa "pócima mágica" con la que tu velocidad y tu fuerza aumentarán espectacularmente.



acompañados por unos preciosos gráficos que... bueno, eso será mejor que o lo explique en un apartado distinto.

LO MEJOR DE LO MEJOR

No os extrañéis.
Tampoco penséis que me ha asaltado la vena "patriota".
Es, simplemente que, técnicamente, este es el mejor juego que jámas hemos visto en nuestra Game Boy, y que quede claro que no nos estamos excediendo "ni una pizca".
Empezando por los gráficos que, sin llegar a ser maravillosos, cumplen a la perfección su cometido: dar ambiente.
Llegamos al punto fuerte del cartucho. Es realmente increible ver el doble scroll de fondo que se han marcado los señores de New Frontier, de una suavidad tal, que puede llegar a compararse a los de Super Nintendo o Megadrive.
Ahí no acaba la cosa. El scroll en varios planos del suelo, da una sensación de profundidad asombrosa que, en conjunción con lo dicho anteriormente, hace de este cartucho un prodigio de la técnica.
El sonido se merece, por lo menos, el bien alto.

ASTERIX Y ¡OLE!

Supongo que no habrá nadie que dude ya de la capacidad de nuestros equipos de programación.
Maravillas como este Asterix no se ven todos los días. Nos congratula que España haya entrado con pie derecho en el mundo de las consolas, dejándonos asombrados a todos con un título como este.
¡Ah!, se nos olvidaba, Si estabas preguntando por la adicción, no te preocupes, es altísima, igual que el resto del programa.
¡Ole!.

EDUARDO MANOSTIJERAS



MEGA DRIVE

Pasarela: G-LOC AIR
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1

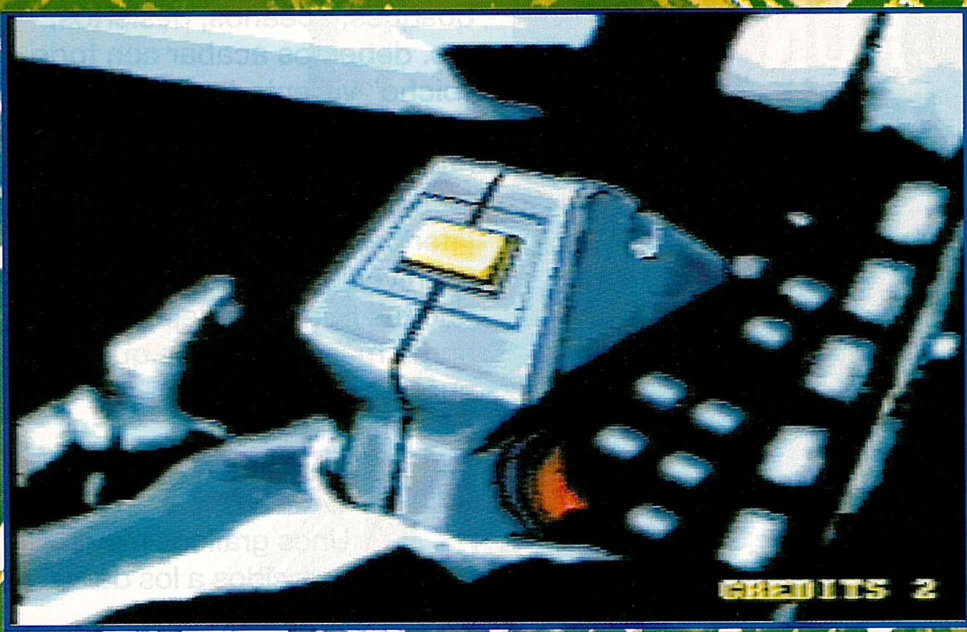
Uno de los juegos que más nos asombró a todos en los primeros tiempos en que la Mega Drive se exhibía por nuestros hogares fue, sin duda, el archiconocido y super famoso Afterburner, título cuya calidad no era excesivamente inferior a la coin-op original. Es más, tan sólo se echaba en falta una cosa, la cabina móvil de dicha máquina.



360 GRADOS DE EMOCION

¿Habéis probado alguna vez la emoción de pilotar el caza más sofisticado del mundo a velocidades vertiginosas y dando giros de hasta 360 grados sincronizados con los movimientos del avión? ¿No? Entonces no has probado la última maravilla de Sega en lo que a coin-op se refiere. Si, por desgracia, los giros te producen mareos, entonces eres la persona ideal para hacerte con este















juego, la persona ideal para pilotar el caza más sofisticado del mundo; G-Loc (esto me parece que ya lo he dicho).



A EXAMEN

¿Qué diferencias se pueden encontrar entre este nuevo título y el ya mentado Afterburner? La verdad sea dicha, no muchas. Entonces, cabe una pregunta ¿Por qué debo comprarlo? Te responderé con otra sencilla cuestión. ¿Por qué te compras el disco de tu grupo favorito si es casi idéntico al anterior? Fácil, por que conservan ese estilo que te enganchó desde un primer momento.

Eso mismo ocurre con el juego que nos ocupa, no difiere mucho de lo que era aquel Afterburner, conservando, ante todo, la elevada adicción que acumulaba el cartucho.



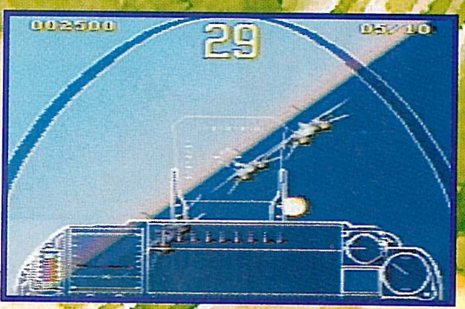
EL JUEGO

Principalmente, y a primera vista, el cambio más palpable es que la acción se desarrolla













dentro de la cabina y no con una vista exterior del avión (esta última vista se utiliza también en ciertas partes del juego). El objetivo ahora no consiste en atravesar una zona de guerra en un determinado



tiempo, sino acabar con una cierta cantidad de enemigos que el ordenador central nos comunicará antes de comenzar cada misión.
A través de ciudades, bosques, océanos, desiertos, etc. debemos acabar con todo "bicho" viviente (o al menos, volante) que se cruce en nuestro camino, tanto en la fase que se desarrolla en el interior de la cabina, como en los niveles de vista exterior en que tus buenos reflejos se harán más necesarios que nunca.

NUESTRA OPINION

Unos gráficos muy parecidos a los de su predecesor sirven como presentación a este cartucho que incorpora unos super movimientos que te harán vibrar, si no en 360 grados, si por lo menos en 180. Los sonidos de las explosiones, los misiles, los cazas, las magníficas digitalizaciones de voz, las increibles músicas, las... ¡todo!.¿Qué somos unos exagerados? No opinéis si no lo habéis probado. Frenético.

EDUARDO MANOSTIJERAS.

● ● ● ●





via directa **USA**

TIENDA EN BARCELONA:
C/ París, 56 (junto Rocafort) Tel. 430 42 46

CON UNA COMPRA SUPERIOR A 12.000 Ptas. UNOS GUANTES PROFESIONALES ¡ GRATIS! (expeto consolas)

¡¡TELEFONO DE PEDIDOS Y CONSULTAS!!

(93) 430 42 46

HORARIO: LUNES A VIERNES, 10 a 2 y 4.30 a 20.30
SABADOS, 10 a 2 h.

VENTA AL MAYOR A TODA ESPAÑA

TEL.: (93) 439 15 25

FAX: (93) 439 15 41



GAME BOY

ALIEN 3	4.990
BATMAN RETÜRNS	4.990
SIMPSONS 2	4.990
BEST OF THE BEST	4.990`
DOUBLE DRAGON 3	4.990
HOOK	4.490
LEMMINGS	4.990
LA SIRENITA	5.190
NBA 2	4.990
ROBIN HOOD	5.490
SPIDERMAN 2	4.990
SOCCERMANIA	4.990
STAR WARS	4.990
IMPERIO CONTRATACA	5.490
TALESPIN	5.190
KID DRACULA	5.190
T-2 ARCADE GAME	4.990
F-15	5.190
SUMARIO LAND 2	4.990
BARBIE	5.190
JOE AND MAC	consult.
CHUCK ROCK	consult.

GAME GEAR

ALIEN 3	5.190
CHAKAN	5.190
ARCH RIVALS	5.190
E.Holyfield Boxing	5.190
LA SIRENITA	5.190
S.SPACE INVADERS	5.190
SIMPSONS	5.190
STREET OF RAGE	5.190
THE TERMINATOR	5.190
BATMAN RETURNS	5.190
INDIANA JONES	5.190
SONIC 2	5.190
HUMANS	5.190
RC GRAND PRIX	5.190
TALESPIN	5.190
INCREDIBLE CRUSH	5.190
DEFENDER OASIS	5.190
CHUCK ROCK	5.190
LEMMINGS	5.190
SPIDERMAN	5.190
OLYMPIC GOLD	5.190

MEGADRIVE

AMAZING TENNIS	8.990
AMER. GLADIATORS	7.990
COOL SPOT	cosult.
THE FLINSTONES	7.990
HUMANS	8.990
KING OF MONSTERS	8.990
TOYS	7.990
BATTLETOADS	consult.
FLASHBACK	consult.
NBA BASKET	8.990
BULLS VS LAKERS	8.990
CHAKAN	6.990
POWER MONGER	8.990
ROAD RASH II	7.990
JENNIFER CAPRIATTI T.	8.990
WWF WRESTLEMANIA	7.990
CAPITAN AMERICA+PIN	8.990
NHL HOCKEY 93	8.990
LA SIRENITA	6.990
RISKY WOODS	7.990
SHINOBI III	consult.
STRIDER II	7.990
SUPERMAN	consult..
JAMES BOND	consult.
TERMINATOR 2	7.490
TWO CRUDE DUDES	7.490
X-MEN	consult.
ANOTHER WORLD	consult.
CHIKKI CHIKKI BOYS	consult.
TINY TOONS	consult.
TOTUGAS NINJA IV	consult.
CHESTER CHEETAH	consult.
STREET FIGHTER II	consult.
CHAMPIONS EDITION	consult.
MUHAMED ALI BOXING	consult.
SUNSET RIDERS	consult.
FATAL FURY	8.990
OUTLANDER	consult.
BUBSY	consult.

SUPERNINTENDO

MICKEY MOUSE	11.990
STAR WARS	10.990
TERMINATOR 2	10.990
COOL WORLD	9.990
TECMO NBA BASKET	10.990
NCAA BASKET 3D	9.990
LEMMINGS	8.990
HOCKEY 93	9.990
GODS	9.990
GOAL	9.990
CAMPEONES SOCCER	consult.
BULLS VS BLAZERS	10.990
DESERT STRIKE	9.490
FATAL FURY	11.990
ALIEN 3	consult.
AMER. GLADIATORS	consult.
DOOMSDAY WARRIOR	consult.
OUTLANDER	consult.
TAZMANIA	9.990
ANOTHER WORLD	9.990
CHIKKI CHIKKI BOYS	consult.
DEADLY MOVES	8.990
STAR FOX	10.990
STAR FOX+ ADAPTOR.	12.990
BUBSY	consult.
TINY TOONS	10.990
DRAGON BALL Z	consult.
CAZA OCT. ROJO	9.990
ARMA LETAL	9.990
TOM AND JERRY	9.990
RIVAL TURF 2	10.990
DEAD DANCE	consult.
RANMA 1/2 II	consult.
SUPER TETRIS	consult.
DOUBLE DRAGON 2	10.990
ROAD RUNNER	9.990

CLUB DE CAMBIO: ENVIA EL JUEGO/S QUE QUIERAS CAMBIAR, NOMBRE, TELLEFONO A: GAMELAND APTDO. CORREOS 35134 - 08080 BARCELONA

LA GAMA MAS AMPLIA EN ACCESORIOS









Kit de limpieza + fuente alimentación + bateria recargable + lupa + funda
P.V.P 8.990



GAME BOY

MALETIN	1.850
PRO POUCH (bolsa)	1.995
PRO POUCH PLUS (bolsa)	3.995
MAGNILIGHT (lupa + luz)	2.860
BRITE BEAM (lupa + luz)	3.395
LIGHT MAGNIFIER (lupa + luz)	3.995
CLEAR-VIEW (rec. cristal pantalla)	995
COOL SCREEN (" " " diseño)	1.550
ACTION PACK 7h (bateria)	3.395
ACTION PACK 12h (bateria)	3.995
FUENTE DE ALIMENTACION	1.500
ACTION PACK 7h + FUENTE	3.995
ACTION PACK 12h + FUENTE	4.525
CAR POWER (alimentador Game Boy y Game Gear para automóvil)	1.975
SUPER ACTION (maletín + bateria 10h. + fuente + lupa +luz)	8.990
MASTER PACK	8.990
CLEANING KIT	1.975

GAME GEAR

MALETIN	2.495
PRO POUCH PLUS (bolsa)	3.995
MAGNI -GEAR (lupa)	2.275
GAME -GEAR MAGNIFIER (lupa)	2.995
TURBO TWINS (bateria recargable + fuente de alimentación)	8.990
CAR POWER (alimentador Game Boy y Game Gear para automóvil)	1.975
GEAR MASTER (adaptador para juegos Master System II)	2.890
CLEANING KIT	1.975

MEGADRIVE

MALETIN	4.490
SCOPE POUCH (bolsa Menacer)	5.995
STRIKER (super joystick)	3.995
GIZMO-MEGADRIVE (arcade joystick)	6.990
CLEANING KIT	1.975

SUPERNINTENDO

MALETIN	4.490
SCOPE POUCH (bolsa Super Scope)	5.995
ANGLER (super joytick)	3.995
PRO-CONTROL (mega joystick)	3.995
STEALTH (arcade joystick "El original")	5.490

MASTER SYSTEM II

MALETIN	4.490
VIPER (super joystick)	2.990
CLEANING KIT	1.975

NINTENDO (8 BITS)

MALETIN	4.490
CIZMO-NES (arcade joystick)	6.990
CLEANING KIT	1.975
ESTUCHE 10JUEGOS	1.795

ATARI Lynx

CLEANING KIT	1.975
PRO POUCH (bolsa)	3.995

VARIOS

MASTER POUCH (bolsa de transporte 8 y 16 bits)	4.995
STORAGE RACK (para guardar todo tipo de juegos)	2.550
GAMESCORE (para anotar puntuaciones)	700
SCORE KEEPER (estuche con hojas para anotar puntuaciones)	975
GUANTES PROFESIONALES	2.325



¡No gastes más pilas! Baterias que se acoplan en compartimento pilas, sin cables. Mínimo tiempo de carga: 6 horas reales de autonomia.
P.V.P. 8.990

PRO-CONTROL: mando con "auto fire" y "slow" Supernintendo
P.V.P 3.995





"SCOPE POUCH"
Funda para Bazoka (Megadrive o Supernintendo)
P.V.P. 5.995

ACTION REPLAY: vidas infinitas, más energia, acceso password.
Megadrive ...... 11.495 Supernintendo 10.995
Game Boy ...... 7.495 Nintendo 7.495

"STEALTH" Mando de palanca firme y suave para Supernintendo
P.V.P. 5.490

PUEDES ENVIAR ESTE CUPON CON TU PEDIDO A GAMELAND APTDO. CORREOS 35134 - 08080 BARCELONA O SI DESEAS RECIBIR NUESTRO MAGNIFICO CATALOGO A TODO COLOR TOTALMENTE **¡¡GRATIS!!** (Márcalo con una cruz)

DESEO RECIBIR CATALOGO ☐

Nombre y apellidos ....
.... Dirección completa ....
.... Población ....
Provincia .... Cod. Postal ....
Teléfono .... edad .... Consola ....

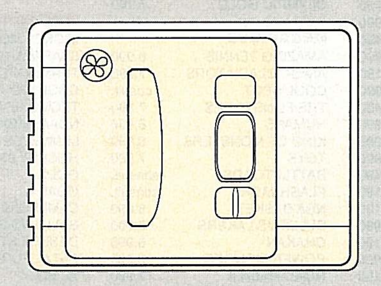
ENVIO CONTRA REEMBOLSO

TITULOS	PRECIO
....	....
....	....
....	....
....	....
GASTOS DE ENVIO	300 Ptas.

TOTAL ....

CONSULTAR ENVIO URGENTE

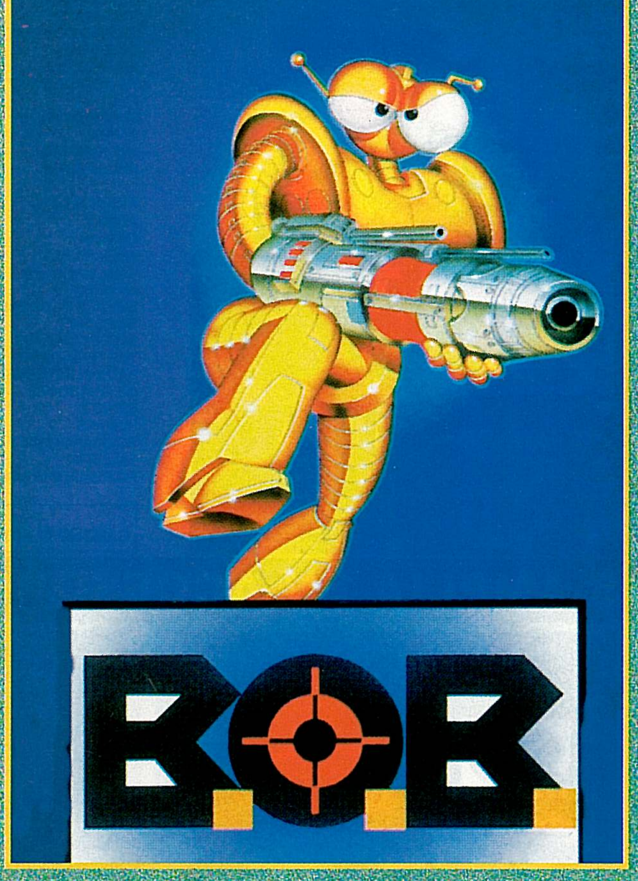
SUPER NINTENDO



Pasarela:
BOB
Consola:
SUPER NINTENDO.
Compañía:
ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: DRO SOFT.
N. Fases: 3 MUNDOS
N. Jugadores: 1

B.O.B

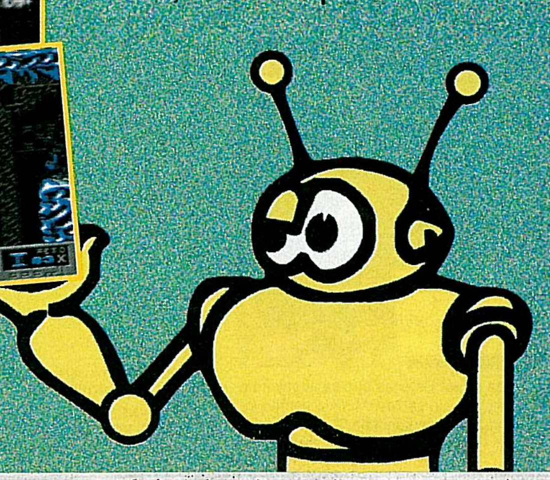
¿Quien no se ha "carteado" alguna vez con esa chica que conociste un día mientras jugabas con el teléfono o en aquella fiesta en la playa a la que acudiste en tus últimas vacaciones? ¿No has pensado nunca en volver a verla? ¿No? Esta claro que necesitas a un experto como BOB.

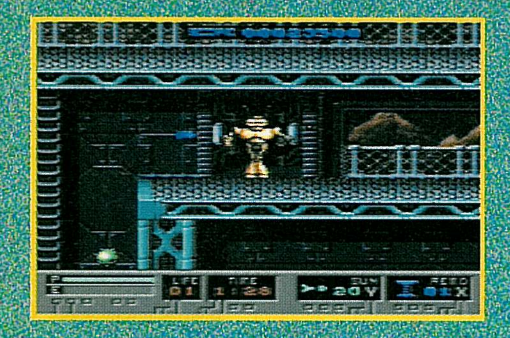


ELEC

EN BUSCA DE LA CHICA PERDIDA

Todo comenzó cierto día en una de las miles de fiestas que se organizan cada fin de semana a lo largo y ancho de la galaxia. BOB, un joven adolescente alienígena cuya única obsesión (como la de cualquier chico de su edad) son las chicas, tuvo la ocasión de conocer a una encantadora "alienígena" de la que quedó locamente "enamorado" (que tierno). La fiesta terminó y el momento de la separación fue de lo mas triste que se ha podido ver en consola alguna. BOB, que es un chico con unos prontos algo "tardíos" estuvo varios meses encerrado en su habitación sin pensar en otra cosa que no fuese su chica hasta que, un día, decidió que su futuro







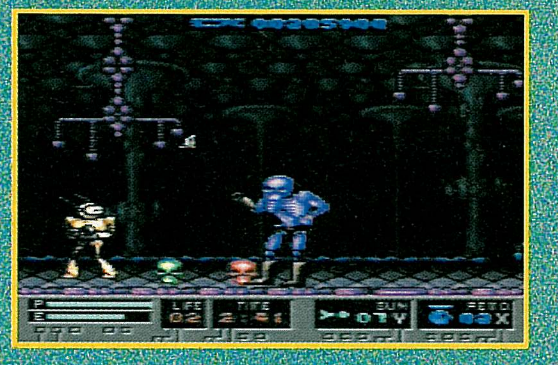
GIR UN AMOR

estaba al lado de tan "bella" alienígena. Tan sólo debía pedirle "prestado" el coche galáctico a su padre y partir inmediatamente en busca de...



UN MUNDO HOSTIL

BOB no se imagina, ni por lo más remoto, que su viaje se va a convertir en algo mas parecido a una película de Rambo que a un simple paseo por las barcas del Retiro, y todo gracias a la negligencia de



los señores de tráfico que habían olvidado señalizar una peligrosa zona de asteroides. Consecuencias: el coche destrozado y nuestro amigo perdido en un mundo que no conoce y, aparentemente, muy, muy peligroso. En este punto,



LAS ARMAS

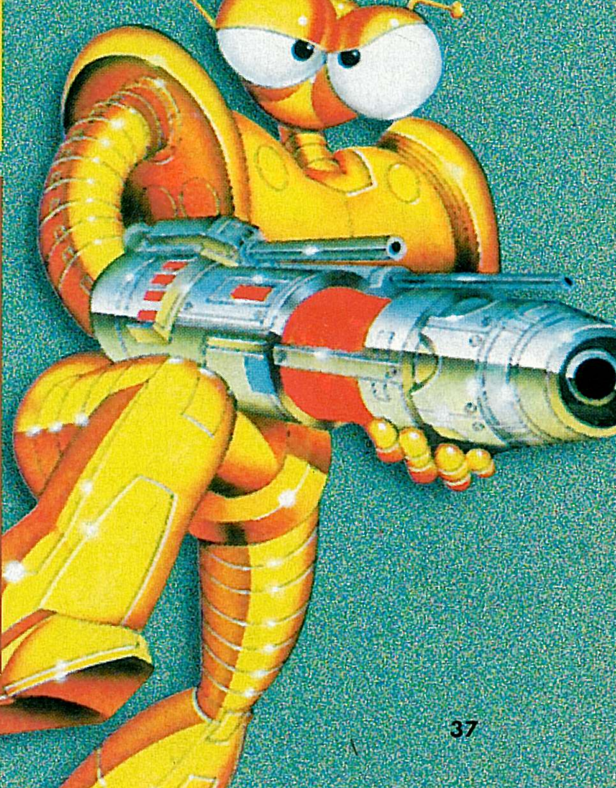
Disponemos de seis armas a cada cual mas potente. Desde cañones láser hasta lanzallamas pasando por misiles, ondas y demás artilugios típicos en todo juego tipo "masacre".





MUNDO ANCIENA

Cuando todo parecía haber acabado, un nuevo campo de asteroides (de nuevo señalizado inadecuadamente) acaba con nuestro flamante vehículo, dejándonos caer en el mas siniestro lugar que jamás hayas visitado. Un mundo rebosante de vegetación cuyas especies carnívoras lucharán por evitar que llegues a tan importante cita (¿Puede alguien contarme que les has hecho para que te traten así?).



¿Qué debemos hacer? Pues sencillamente, acabar con todo bicho viviente que se cruce en nuestro camino, al tiempo que buscamos el teletransportador que nos lleve hasta la siguiente fase (que no mundo). Con un poco de suerte, y trás atravesar unos "pocos" niveles más, encontraremos el ansiado vehículo que nos lleve hasta nuestra chica... o hasta nuevos mundos.

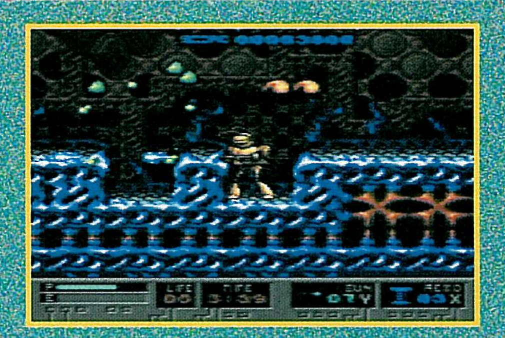
ARTICULOS TELEDIRIGIDOS

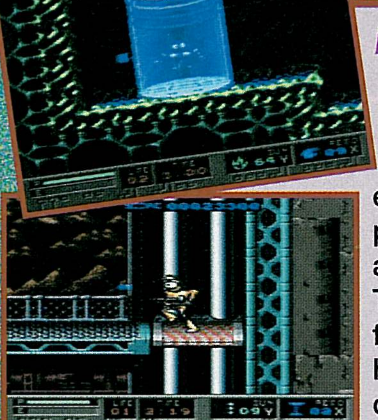


Con este extraño nombre (sacado del propio manual del juego) nos referimos a todo tipo de artilugios capaces de hacernos volar durante varios segundos, realizar saltos verticales de gran altura o evitar que nuestro "colega" dé con las narices en el suelo tras caernos por un precipicio.



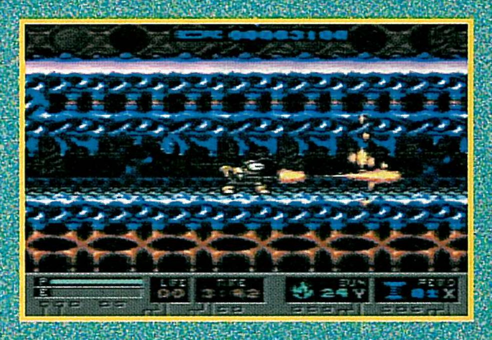






MUNDO GOTH

Tras el fatal accidente nuestro amigo BOB aparece en la superficie de este extraño planeta con la única compañía de su cañón, 50 escasas balas y tres trampolines. ¿Que más se puede desear para afrontar con garantias una aventura como esta?
Ten mucho cuidado con los cientos de minas flotantes, larvas, misiles, cañones, etc. que harán totalmente imposible que pases siquiera del primer mundo.







¿VARIEDAD?, SÍ, GRACIAS.

Para salir con vida de estos extraños lugares contamos, principalmente, con dos tipos de objetos que podremos recoger a lo largo de la aventura (estos son, las armas y los artículos teledirigidos) y que te explicamos algo más adelante.
Para hacerte algo más llevadero el juego, las retorcidas mentes de los

MUNDO ULTRAWORLD

Por fin has escapado de ese horrible lugar. Un paseito por el espacio y a por nuestra chica. ¡Anda, mira! una gasolinera. Que bonita. Por suerte no me hace falta combust... ¡Plof!, ¡Plof!, ¡Plof!. ¿Os imagináis lo que viene después? Sí, ¿Verdad? Pues nada, echadle valor que estáis ante el último de los mundos.







¿UN SUEÑO?

¿Las mentes pensantes del siglo XXXI habrán sido capaces de crear un holograma tan perfecto? ¿Es verdaderamente un holograma?.¿Será nuestra verdadera chica? ¿Será la chica de la gasolinera? ¡Todo puede ocurrir!.



programadores han incluido un total de 40 peligros (descritos en el manual de juego) a cada cual mas horrible (mención especial para "Potato" que te hará la «puñeta» más de una vez). Para ayudarte un poco mas, se han incluido en varios puntos del juego, unas fases en las que tus reflejos serán puestos a prueba a la hora de conducir tu vehículo a velocidades de vértigo en busca de la salida, con un contador de tiempo que, se nos antoja, muy limitado.

DIVERSION A TOPE

El juego, que derrocha simpatía por los cuatro costados hace gala de una inmejorable calidad en todos los aspectos técnicos, dejando sin cubrir un único lunar; la dificultad (excesiva para nuestro gusto). Al menos se ha tenido el detalle de incluir passwords. Super-divertido.

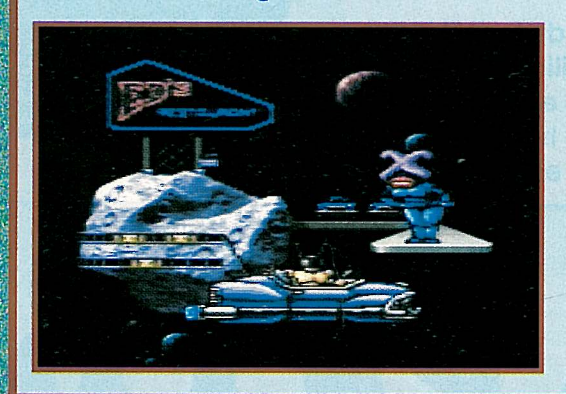
JUAN CARLOS SANZ FDEZ. "MAY"







¿NUESTRA CHICA?



¿Será esta nuestra chica? ¿Será una mutación de vaca submarina? ¿Habremos recorrido todo este camino para encontrarnos con "esto"? ¿Ganará Marte la liga de fútbol intergaláctico? ¡¡Sorpresaaaa!!

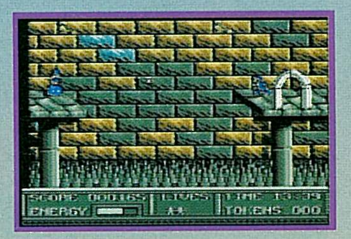
NINTENDO

PASARELA: PRINCE VALIANT
CONSOLA: NINTENDO
COMPAÑIA: OCEAN
DISTRIBUIDOR: ERBE
N. FASES: 5
N. JUGADORES: 1



PRIN

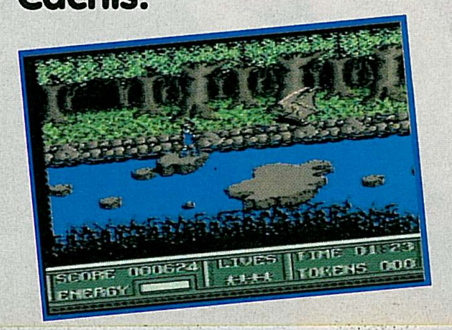






UNA DE PRIN

Es ya típica la historia del principe azul que va salvar a la princesa prometida que se encuentra raptada en el castillo del malo "maloso" gobernado por horribles animalejos capaces de hacer lo que sea con tal de evitar que el "prince" rescate a la "princess".
Si ya la sabes, ¿por qué me obligas a contarlo otra vez?. Cachis.



DE PRINCIPE A CABALLERO

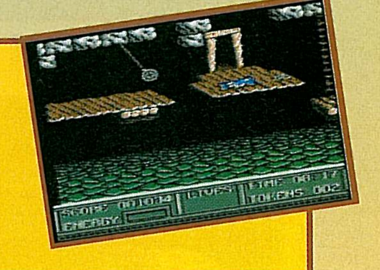
El príncipe de este juego (que aun no sabemos si es valiente) tiene la obsesión de encontrar, el solito, el legendario anillo de la paz de los vikingos. Como supondrás, esto no lo hace por amor al arte (es obvio que hay intereses de por medio), el motivo no es otro que convertirse en Caballero de la corte del Rey Arturo, título que solo se le asigna a aquellos humanos cuyo valor alcanza niveles insospechados.
Ahora que ya te he destapado todos los trapos sucios que encerraba el argumento de este cartucho, vamos a pasar a aspectos más importantes...

OCEAN MISMO

Los juegos de Ocean siempre han tenido (por lo menos, para mí) un algo especial en el ambiente, que te contagiaba a jugar con él por muy mal que dicho cartucho estuviese.
No se exactamente a que se debe. Quizás sean sus simples pero, a la vez, bonitos gráficos; sus más que discretos movimientos o su más que pegadiza banda sonora (por lo menos, hay que reconocerle a Ocean, el trabajo que siempre han llevado a cabo

EL ANILLO

En las profundas cavernas de los Vikingos, se encuentra el ansiado anillo de la paz. Recupéralo (lo encontrarás entre uno de los numerosos esqueletos que hay dispersos) y abandona inmediatamente este terrible lugar.



CE VALIANT









en el aspecto auditivo). No lo sabemos, no. Tampoco es cuestión de "devanarse los sesos" en busca de una respuesta, la cosa es así y no hay nada más que hablar.

"PRINCIPEANDO"

Por tanto, recorrer bosques, cavernas y palacios acabando con los malvados de turno y esquivando todo tipo de trampas y precipíos creados especialmente para tí (fíjate que honor) pueden llevarte, literalmente, a la ruina.

No te rías, no. La adicción es total, y, lo que es más importante, podía haber sido mucho más alta de no ser por la elavadísima dificultad que encierra el cartuchito. No lo dudes, corre en busca del legendario anillo y, ¿quién sabe?, quizás encuentres al amor de tu vida.

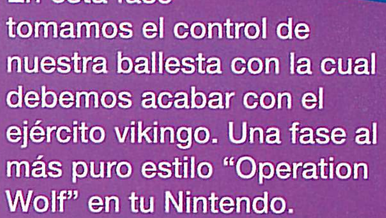
● ● ● Eduardo Manostijeras.

EL PANTANO

Trampas, puentes derruidos, dragones, murciélagos gigantes y feroces guerreros obstaculizan tu camino . Un control preciso de las "lianas" ,dispersas por todo el nivel, puede llegar a ser fundamental.



EL BOSQUE



Una de las principales características de este cartucho es... la variedad. En esta fase tomamos el control de nuestra ballesta con la cual debemos acabar con el ejército vikingo. Una fase al más puro estilo "Operation Wolf" en tu Nintendo.

CAMELOT

Tras llegar al castillo de Camelot serás encerrado en la mazmorra mas profunda (a saber que habrás hecho durante el camino de vuelta). Busca la salida de este laberinto y entrégale el anillo a su Alteza Real para que tu sueño se cumpla de una vez por todas.
Y ahora... ¡despierta que debes ir al colegio!.

EL BARCO

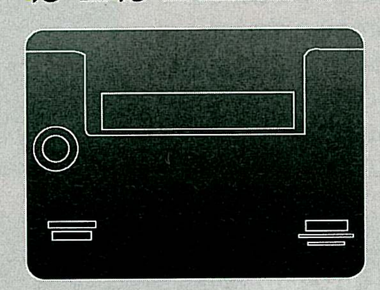
Cual juego de barquitos y con la ayuda de nuestros cañones, debemos afrontar el ataque de la flota Vikinga (y no nos referimos a los "madridistas"). Una victoria a estas alturas del juego y seremos trasladado al mismísimo castillo del Rey Arturo.





PASARELA

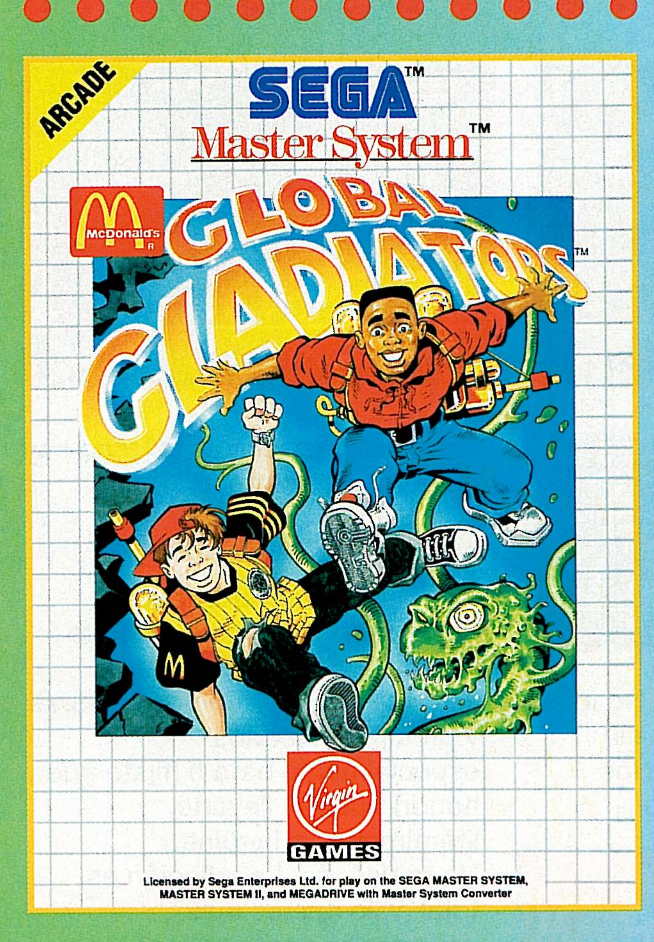
MASTER SYSTEM II



Pasarela:
GLOBAL GLADIATORS
Consola:
MASTER SYSTEM.
Compañía: VIRGIN GAMES
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 12
N. Jugadores: 1

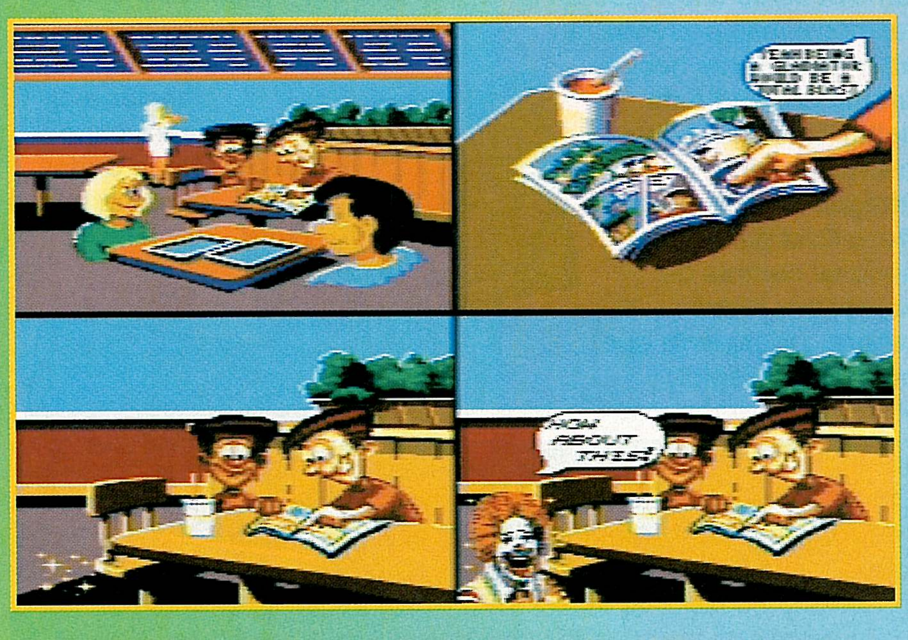
Que duda cabe que, uno de los mayores imperios del siglo XX ha sido, es y continuará siéndolo en el siglo XXI, las impresionantes cadenas de hamburgueserías lideradas por firmas archiconocidas, como Mc Donald's. Tal es su poderío publicitario que incluso se permiten el pequeño "lujo" de tener su propio videojuego. Una muy buena forma de acercarse al público más joven.

GLOBAL



MICK Y MACK

Mick y Mack son unos chiquillos cuya única obsesión es acabar con la basura (como si les hubiese hecho algo la pobrecilla). Suponemos que esta obsesión les viene ya de hace tiempo cuando se pasaban las tardes enteras viendo esas series "ecológicas" que invadían (e invaden) las ondas televisivas de este país. Pero bueno, no vamos a quitarle la ilusión a estos chicos. Es una actitud que les honra a ambos, lo que ya



CRUZADA A

G L A D I A T O R S

no es tan lógico es que lo hagan al estilo "Rambo", esto es, pegando tiros a diestro y siniestro (esa no es forma, ¡por Dios!).
Lo que no tienen que olvidar, de ninguna manera, es recoger los logotipos de Mac Donald's para, aparte de hacer un poco de publicidad, acceder a las siguientes fases e incluso a las zonas de bonus.
Parece divertida la cosa, ¿Verdad? Pues eso no es todo. Los doce niveles de que consta el juego estan repletos de basura (viviente, eso sí) cuya único objetivo es acabar con los pobres muchachos que, al fin y al cabo, hacen esto por el bien de la humanidad. En tu recorrido podrás visitar bosques, ciudades, zonas heladas, desiertos, etc. Todas repletas, por supuesto, de asquerosa y maloliente basura.
Bueno, hasta el momento hemos encontrado los ingredientes suficientes como para pensar que el juego, por lo menos en el aspecto argumental, es totalmente diferente a todo lo visto hasta ahora, lástima que no sea así en lo que se refiere al desarrollo del juego.
El juego, de plataformas él, mezcla los ingredientes de un clasico masacra-masacra con los de juegos como Sonic, Mario, etc., esto es, por un lado llevas tu arma para acabar con los enemigos y, por otro, debes recoger una determinada cantidad de arches (logotipos de Mc Donald's) para pasar de fase. El desarrollo en sí, no guarda ningún secreto más. Tan simple como el mecanismo de un chupete.









COMO LA VIDA MISMA

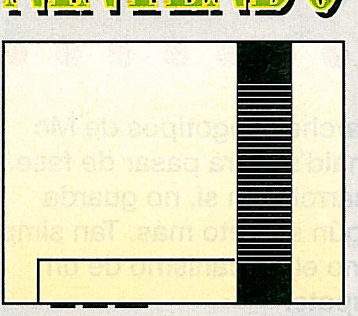
El jueguecillo, efectivamente, adquiere unos niveles de dificultad realmente espeluznantes. No llega a ser imposible, por supuesto, pero hay ciertos momentos en que la pantalla se llena de enemigos, disparos, basura, y tú, te encontraras perdido en el centro de la pantalla sin poder hacer nada y esperando que tu nivel de energía llegue a cero para poder continuar la aventura, aunque sea con una vida menos. En "refinitiva", bien desarrollado y dificililo pero... chunguillo.

DOCTOR JONE



NTIBASURA

NINTENDO



Pasarela: WIZARD & WARRIORS III
Consola: NINTENDO.
Compañía: RARE.
Distribuidor: SPACO.
N. Jugadores: 1

WIZARD & W

UN CABALL
CORTE DEL

Makil, el malvado mago que nos complicó la existencia en la primera y segunda parte de esta serie no ha muerto. Cuando Kuros acabó con el en la montaña de fuego, no era consciente de que había acabado solamente con el Makil "físico" dejando totalmente libre su malvada... alma.

AFTER A LONG AND FURIOUS BATTLE, THE VALIANT KUROS BELIEVED HE HAD DESTROYED THE EVIL MALKIL, BUT THE ENCHANTER'S INHUMAN SPIRIT HAD SURVIVED....

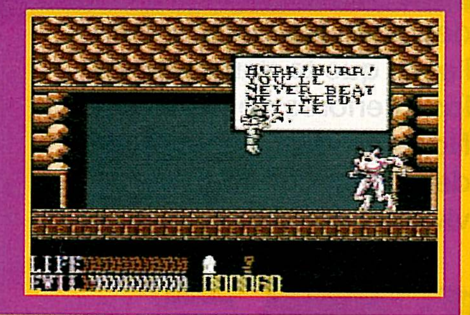
ARRIORS III

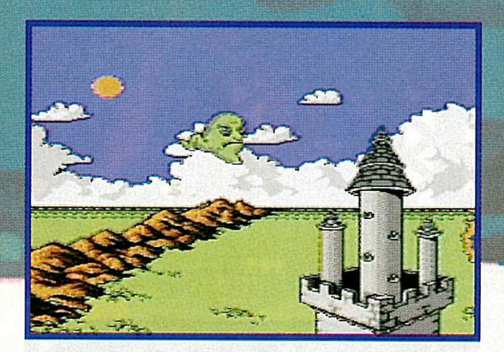
ERO EN LA LADO OSCURO

LOS GUARDIANES

En ciertas estancias de la ciudad encontraremos a los temidos guardianes de Makil que protegen algunos de los objetos y secretos más importantes del juego. Si no acabas con ellos no podrás acabar con el malvado mago.









Tras el apasionante combate que mantuvieron ambos en la montaña de la muerte, nuestro héroe, cayó en una terrible depresión consciente de que había matado a alguien que, en un tiempo había sido una persona buena (por desgracia cayó en la tentadora proposición de poder que se le hizo desde el lado oscuro). Pero lo que no sabía Kuros era que incluso su alma había quedado atrapada en las redes de la magia negra. Alma a la que debería enfrentarse en esta última (por el momento) entrega de lo que ya se puede considerar como una de las trilogías mas famosas de nuestra Nintendo; Wizard & Warriors.

ENTRE EL CIELO Y LA TIERRA

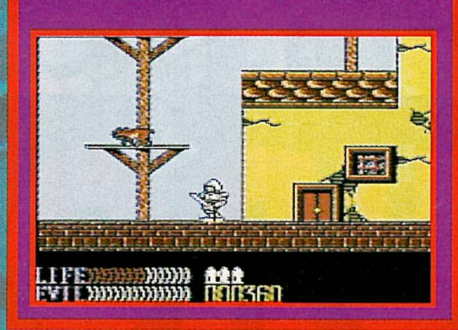
La verdad es que este es un juego que difícilmente se puede englobar en un único género ya que combina en un solo juego la habilidad necesaria en los juegos de acción, la paciencia necesaria de los juegos de aventuras y el "poco de todo" de los juegos de rol.
Esta es en parte la razón de que nos encontremos ante un programa que, aunque en los primeros momentos puede desmoralizar al más pintado (a causa del desconcierto que se produce en las primeras partidas), más tarde te hará caer en una profunda (e incluso a veces demencial) adicción típica en los juegos de la casa británica.

UN PASEO POR LA CIUDAD

El juego en sí, se limita a recorrer la ciudad colgante de Piedup en busca de dinero que te permita comprar

LAS LLAVES

¿Acaso no sabes para que sirve una llave? Solamente te puedo decir que son el elemento más importante del juego. Debes conseguir la suficiente cantidad de dinero como para ir haciendote con ellas..



LAS PRUEBAS



Como en cualquier juego de Rol que se precie, siempre debe haber algún lugar donde demostrar nuestras dotes de valeroso Caballero.
En ellas deberás limitarte a recoger las diversas estatuas que se encuentran repartidas por el mapeado para poder acceder a las pruebas de valor.

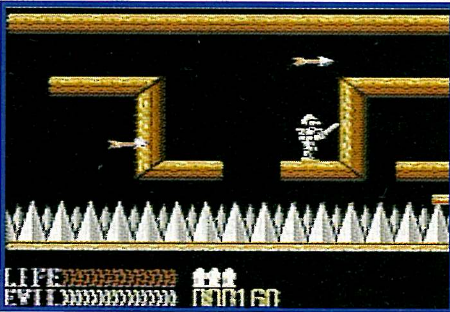
LA POSADA

Sin duda la estancia mas importante de todas las que componen el mapeado. En ella podrás comprar las indispensables llaves que dan acceso al resto de estancias de la ciudad. Por supuesto también podrás encontrar la sabrosa comida y refrescante bebida que caracterizan a estos pueblos de Dios.









comida, bebida y algunas cosas mas de entre las que destacan las indispensables llaves que te darán acceso a los interiores de las viviendas. No te olvides, por supuesto, de acabar con todo ser viviente que se cruce en tu camino (así de paso descargas la adrenalina acumulada). Enfrentarte a varias pruebas que demuestren tu valor, acabar con terribles seres y utilizar la magia que irás aprendiendo durante la aventura completan el cúmulo de acciones que puedes realizar en este programa.

LAS RAREZAS DE RARE

No sabemos si es una virtud o un defecto que Rare produzca programas en los que la adicción es muy superior a la calidad técnica del programa (sobre todo en el aspecto gráfico). No es que estemos en contra de la adicción (es obvio que no) lo que realmente nos molesta es que "esa" adicción resalte (sólo en algunos casos) debido a las pocas ganas que ponen a la hora de desarrollar el programa. Esperemos que con el tiempo la cosa cambie. Muy adictivo.

● ● ● ● DOCTOR JONES

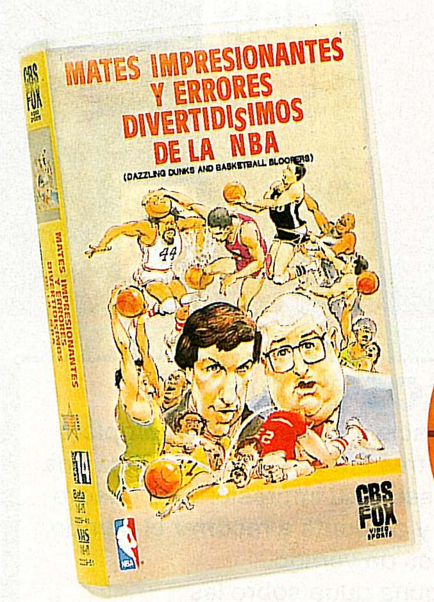


TODA LA MAGIA DE LA N.B.A PUEDE SER TUYA

Vive ahora una emoción sin límite con el mayor espectáculo de la NBA. Con la magia de Magic Johnson. Desde su liderato en el equipo del Michigan's Everett High School hasta la gloriosa "Final Four" y sus cinco títulos con los L.A. Lakers.
Y aprovéchate de la oferta que te hacemos y llévate también el super divertido video de mates impresionantes y errores divertidísimos de las superestrellas de la NBA.

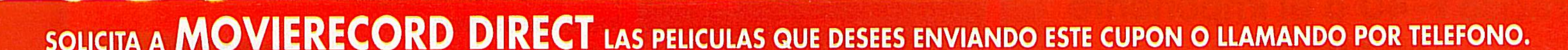
FOX VIDEO

MAGIC JOHNSON
TIEMPO DE MAGIA
(ALWAYS SHOWTIME)



SUPER OFERTA SUPER OFERTA
LLEVATE las dos por sólo: 2.995 ptas.

OFERTA VALIDA HASTA AGOTAR EXISTENCIAS



☐ **SI** deseo recibir en el domicilio que les indico, los títulos siguientes más 400 ptas. de gastos de envío.

☐ Magic Johnson Tiempo de Magia 1.995 ptas.

☐ Mates impresionantes y errores divertidisimos de la NBA 1.495 ptas.

☐ SUPER OFERTA LOS DOS VIDEOS POR SOLO:2.995 ptas.

NOMBRE Y APELLIDOS

DIRECCION C.P.

POBLACION PROVINCIA

TELF. FECHA NACIMIENTO

N.I.F. FIRMA X

OFERTA VALIDA SOLAMENTE EN PENINSULA.

MOVIERECORD DIRECT es la única entidad responsable de la venta y distribución de estos productos.

FORMA DE PAGO

☐ CONTRA REEMBOLSO ☐ ADJUNTO CHEQUE ☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS

TARJETA Nº:

NOMBRE DEL TITULAR FECHA CADUCIDAD

Recorta este cupón y envíalo hoy mismo a:



MOVIERECORD DIRECT
Mártires de Alcalá, 4-28015 Madrid

Si deseas recibir rápidamente tu pedido llama al (91) 542 25 20 / 547 21 21

REF.: OK.

MEGA DRIVE

TEST DRIVE II

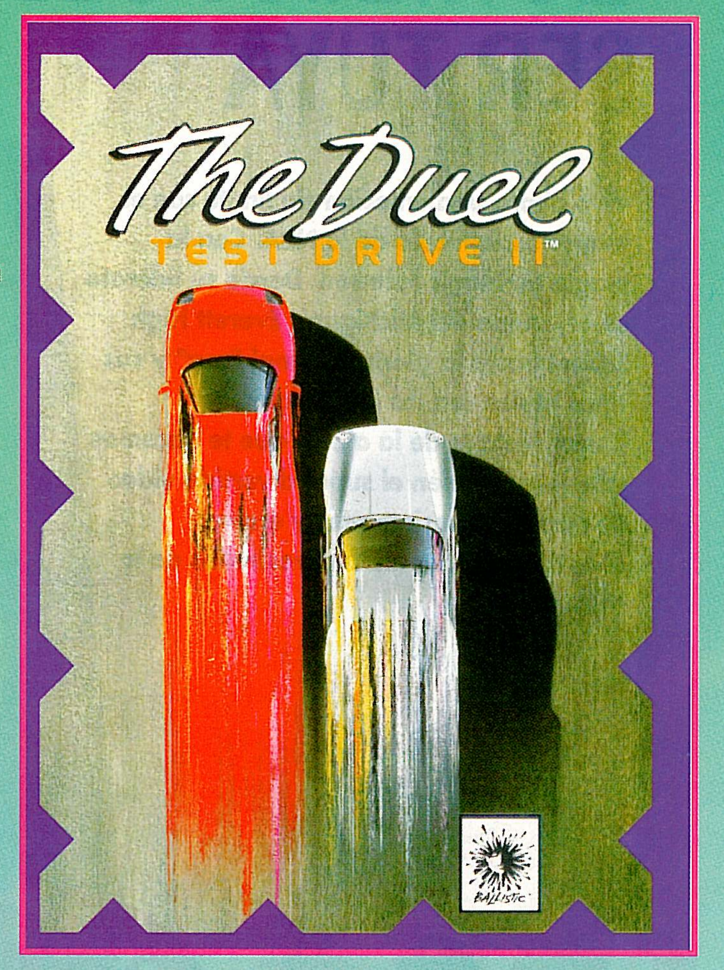
Pasarela: TEST DRIVE II, THE DUEL
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: ACCOLADE.
Distribuidor: ARCADIA.
N. Jugadores: 1

¿Te imaginas recorriendo las carreteras más peligrosas de Norteamérica a velocidades que pueden llegar a alcanzar los 360 kilómetros por hora? ¿Has soñado alguna vez con la posibilidad de conducir el veloz Porsche 959, el preciso F-40 o el imponente Lamborghini Diablo?. Prepárate... llega Test Drive II The Duel.

Ya que la cosa va de preguntas, ¿qué te parece la posibilidad de conducir estos tres coches a velocidades vertiginosas sin el riesgo de accidentes y al módico precio de un cartucho de Mega Drive?. Bueno, bueno, ya sabemos que no es lo mismo, pero de alguna forma hay que aliviar el sentimiento de envidia que nos recorre el cuerpo de la cabeza a los pies. Si no sabes que hacer, leete el siguiente comentario y me comunicas mas tarde tu decisión. Yo, desde luego, me apunto...



Test Drive forma parte,



LOS CARROS

¡No son imitaciones! Tienes a tu completa disposición tres auténticas joyas. Elige una de ellas, observa su impresionante cuadro de mandos y disponte a recorrer el mundo a velocidades de vértigo.
Si tienes alguna duda sobre las posibilidades de alguno de ellos, consulta los exhaustivos informes que te presenta tu consola. Aunque no son de gran ayuda, te servirán, al menos, para conocer algo mas sobre estos monstruos de la carretera.

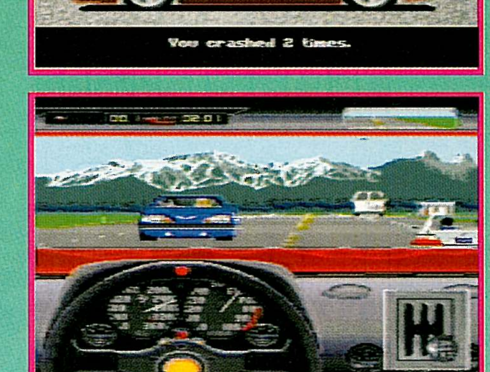


EL DIABLO









por méritos propios, de ese selecto grupo de programas que marcan la corta pero intensa historia de los videojuegos. Ese lugar en la historia se la han ganado los señores de Accolade gracias a la perfecta presentación de que se le dotó al programa tanto en las versiones "computerizadas" como en las consoleras.

El juego en sí nos da la posibilidad de elegir entre los ya "laureados" tres vehículos de los que se nos mostrarán todo tipo de datos tales como velocidad, aceleración, neumáticos, etc.

Tras elegir en el menú de escenarios el "decorado" que queremos incorporar en nuestra aventura, pasaremos a la elección del contricante que al igual que nuestro coche se podrá elegir de entre el Porsche 959, el Ferrari F-40 y el Lamborghini Diablo.

Ya está todo preparado para comenzar el "duelo". Quien llegue antes a la primera gasolinera habrá conseguido... ganar la etapa. Efectivamente, cada nivel o escenario consta de varias etapas (a cada cual más difícil) que estamos obligados a ganar si queremos ir visitando nuevos lugares (lo que no es para nada necesario es la opción de competir contra un adversario).



SER O NO SER...

Ser o no ser el que cambie las marchas del coche puede llegar a ser decisivo, por ello la consola te da la opción de seleccionar un cambio automático que, sin duda, hará mas llevaderos los primeros momentos de duro aprendizaje.

¿Te gusta lo que has leido?, ¿si?, Pues remátalo todo ello con unos gráficos perfectos y unos movimientos algo bruscos (que cumplen de largo) y tendrás lo que se espera de todo cartucho... un juegazo. Volviendo con nuestra cabecera; Ser o no ser Test Drive II, esa es la cuestión. En esta ocasión lo es. Además, ¿hay alguien que lo dude?.

JUAN CARLOS SANZ FDEZ. "MAY".

LOS ESCENARIOS

En la variedad está el gusto. Si te apetece un "tranquilo" día de campo será mejor que elijas el escenario de montaña aunque, eso sí, deberás tener mucho, mucho cuidado con los acantilados.



Si por el contrario te gustan los climas cálidos y de esta manera "castigar" los neumáticos de tu coche, estás de enhorabuena, la zona desértica te vendrá al pelo.

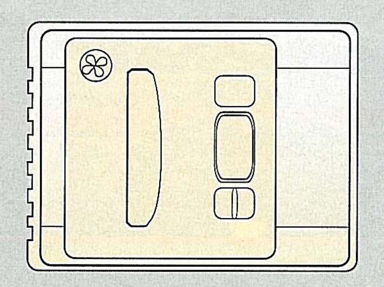
Por último, si andas bien de dinero (por aquello de la gasolina) puedes elegir la opción ciudad. ¿Qué más quieres?.

VALORACION

JUGABILIDAD 80
MOVIMIENTOS 80
ORIGINALIDAD 75
GRAFICOS 70
SONIDO 75
76

SOBRE RUEDAS

SUPER NINTENDO



Pasarela: SUPER ALESTE
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: TOHO CO.
Distribuidor: SPACO.
N. Fases: 12
N. Jugadores: 1

SUPER A

¿EL FIN DEL MUNDO? Efectivamente, nos encontramos ante la inminente desaparación de la vida terrestre siempre y cuando, eso sí, al héroe de turno ("usease" tú) no le de por hacernos la faena de salvarnos de nuevo. Bromas aparte, te traemos, directamente de los orientes un nuevo masacra-marcianos (¿Cuantos habremos masacrado ya?) que promete tenerte enganchado a la pantalla durante mucho, mucho tiempo.





¿ALESTE O

Año 2048 después de Cristo. Stop. Objeto Volante No Identificado se acerca a la Tierra. Stop. Diámetro del objeto: 15 Km. Stop. Intenciones: Invadir la Tierra. Stop. Solicitamos intervención fuerzas militares. Stop. Preferiblemente ED-057 Super Aleste. Stop.



ALESTE











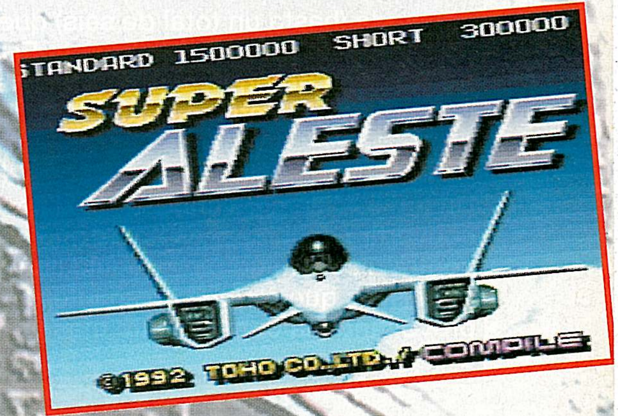
AL OESTE?



La verdad es que a veces resulta bastante complicado escribir sobre un juego cuya similitud con todo lo anterior llega hasta límites insospechados. Es obvio que al "vicioso" de los masacra-marcianos le va a dar exactamente igual que este tipo de juegos sean muy parecidos entre si, pero a la gente que es algo mas tolerante con el resto de géneros espera, por lo menos, que al encontrarse un cartucho de este tipo sus programadores hayan decidido incorporar ese "algo" que le haga, por lo menos, diferente a los demás (aunque, al fin y al cabo, el tipo de juego siga siendo el mismo). Limitarse a cambiar los escenarios, enemigos y armas de que disponemos no nos parece que sea suficiente como para pretender vendernos un programa (y que conste que lo que estamos diciendo ahora, sirve para el resto de cartuchos).

Pero bueno, críticas aparte, vamos a centrarnos en lo que realmente puedes encontrar en este cartucho.

Para empezar, dispones de un ED-057, o lo que es lo mismo, el mejor caza de que dispone en la actualidad el ejército "terrestre". Complementando a este, puedes encontrar hasta ocho tipos diferentes de



DISPARO MULTIPLE



Es el arma con que comienzas tus andaduras por estos peligrosos lugares. En principio sólo serán dos disparos, pero con ayuda de las cápsulas podrás llegar a disparar hasta seis de ellos al mismo tiempo.



LASER



¿Qué sería de un masacra-marcianos sin un buen cañon láser?. Para que no lo eches de menos, aquí tienes uno que, por cierto, es muy, muy potente. Con el botón R puedes conseguir que se convierta en un "rayo térmico de rastreo automático". ¡Toma ya!.



CIRCULO



Una serie de satélites (hasta seis) comenzarán a girar sobre tu ED-057 a velocidades de vértigo, destruyendo todo aquello que se interponga en su camino. Con ayuda del botón R de tu contro-pad conseguirás que estos permanezcan estáticos.

MULTI DIRECCIONAL



Como su propio nombre indica, este disparo posee la peculiaridad de poder proyectarse hacia cada uno de los cuatro puntos cardinales, eso sí, dependiendo de a cual de ellos estemos apuntando con nuestro bloque de control.

MISIL



Esta es una de las armas más útiles a lo largo de la aventura. Poseen la peculiaridad de seguir el rastro térmico que dejan a su paso las naves enemigas, por ello son tremendamente útiles a la hora de acabar con ciertos objetivos que se encuentran fuera de nuestro alcance. Con ayuda del botón R, conseguiremos que se conviertan en misiles de trayectoria fija.

ENERGIA



No, con este item no tendrás la posibilidad de recuperar tu nivel de daños, sino de disfrutar de una potente arma cuyo poder se encuentra en la concentración que de la energía puedes hacer. Suelta el botón de disparo y toda esa energía contenida saldrá despedida para acabar con todo aquello que encuentre en su camino.

SPRITE

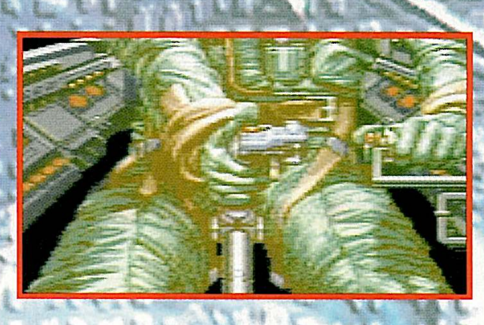


A tu alrededor aparecerán pequeños cañones de ayuda (hasta un total de seis) que dispararán al mismo ritmo que tu ED-057. Pulsando el botón R, la formación de estos cambiará automáticamente.

ESFERICO



Un arma realmente curiosa. Tu disparo se convertirá en inmensas bolas que al chocar contra un enemigo u obstáculo liberará la carga de misiles que alojaba en su interior, provocando la consiguiente masacre alienígena.











armas, a cada cual más potente, cuyas características os comentamos en los recuadros que se adjuntan con este comentario.
El objetivo, como ya habrás podido deducir, se limita a destruir todo aquello que se mueva por la pantalla (y lo que no se mueva, a veces, también) a través de doce niveles repletos de enemigos y trampas que te conducirán







hasta el impresionante y temible enemigo final.
¡Se nos olvidaba!. Con cada tipo de arma tienes la posibilidad de seleccionar entre cuatro formas diferentes de disparo, lo que hacen un total, no de ocho, sino de treinta y dos disparos diferentes. Realmente es una pasada.
Reconocemos que nos hemos metido un poco con el programa, cosa que por otro lado nos parece también algo injusto ya que, en lo que se refiere a los aspectos técnicos, este cumple sobradamente en cada uno de ellos. Los gráficos (exceptuando algunas fases) estan muy bien cuidados. Los movimientos son rápidos y la nave responde perfectamente a nuestro control-pad. La música y los efectos de sonido, sin ser nada fuera de lo normal, si estan bastante logrados. La jugabilidad (y por tanto la adicción) es muy alta.

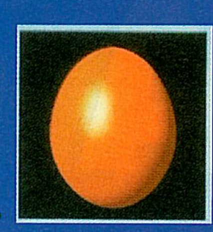
En definitiva, está todo muy bien trabajado pero, no por ello, vamos a dejar de reiterarnos en la misma queja: señores programadores, ¡introduzcan innovaciones o nos acabaremos cansando de jugar siempre a lo mismo!. Aun así, muy recomendable.

J.C.
DOCTOR JONES

CAPSULA VERDE
Provoca que el nivel de disparo de tu arma se coloque en uno, o lo que es lo mismo, que lo baje al nivel mínimo posible. Puede parecer algo "caprichoso", pero en ciertos momentos del juego puede llegar a agradecerse.



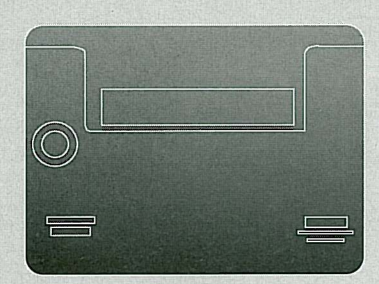
CAPSULA NARANJA
Aumenta en uno el nivel de disparo de nuestra arma. Lo normal es que se pueda alcanzar como máximo el nivel 6, pero algunas de ellas no llegarán hasta ese punto. Es una de las bazas que debes jugar si quieres llegar sano y salvo al final del juego.



BOMBA
Te da la opción de incrementar en uno tu arsenal de bombas, cuyo efecto (como podéis ver por la pantalla que acompaña) es además de espectacular, totalmente devastador. Es muy útil en los casos en que ya no veas nada de lo que sucede en la pantalla (no te rías que ya te sucederá).

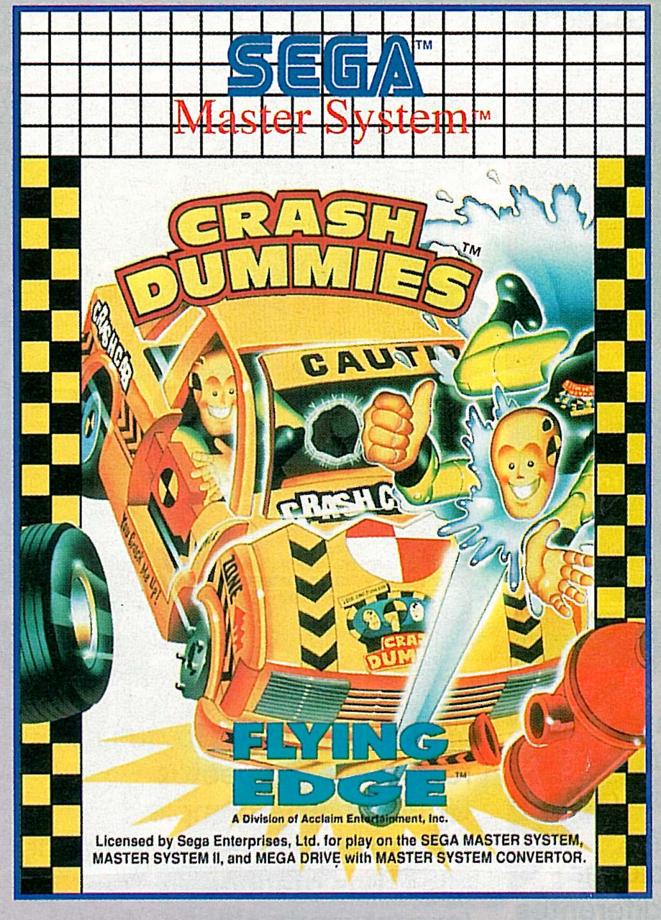






Pasarela: CRASH DUMMIES
Consola: MASTER SYSTEM.
Compañía: FLYING EDGE
Distribuidor: ARCADIA.
N. Fases: 5
N. Jugadores: 1 ó 2

Supongo que más de uno habréis visto, sobre todo en los anuncios de televisión, a esos extraños pero simpáticos "maniquíes" que se utilizan, principalmente, en las pruebas que los diseñadores de automóviles utilizan para aumentar la seguridad de estos. Ese duro trabajo lo soportan ellos. Los desternillantes... Dummies.



Es realmente asombroso lo que son capaces de crear las compañias de software para ser, si se puede, más original que nadie en esto de crear cartuchos para nuestras consolas. Un ejemplo claro es este Crash Dummies, un juego extraño para unos personajes extraños.

Tu propósito debe ser, en todo momento, hacer el máximo de daño posible a estos simpáticos personajes (¿he dicho alguna vez esto de simpáticos?), a través de cinco excitantes y divertidísimas pruebas.





CRITICANDO

El juego, desde luego, no desmerece en ninguno de sus





GUIANDO



¿Os imagináis el trabajo más extraño del mundo? Aparte del nuestro, por supuesto. Ser guiador de misiles para que estos den en el blanco (más difícil que hacer la guerra con lanza). Más de uno acabará en tu cabeza incrustado. ¡Que diver!.

CRASH DUMMIES



VOLANDO

Si te gustan las alturas, está prueba esta especialmente diseñada para tí. Lánzate desde lo más alto de un rascacielos e intenta que tus huesos den en el centro de una minúscula diana.





COLISIONANDO

Aquí si que te vas a encontrar como pez en el agua. En tu vehículo, a toda pastilla, y colisionando contra todo lo que encuentras en tu camino. ¿Qué más quieres?.





ESQUIANDO

¿Qué demonios hará un Dummie esquiando en las montañas?. Sencillo. Llevarse por delante toda puerta (o bandera) que se cruce delante de sus narices. ¿Más claro? El agua.



aspectos. Es divertido, tiene unos gráficos simplemente buenos, unos movimientos discretos pero que cumplen a la perfección, y un sonido que, sin llegar a ser nada que no hayamos escuchado antes, cumple tanto o más que el resto de aspectos.

Todo es cuestión de lo dispuesto que estes a acabar todas las tardes con la cara morada. Puede parecer algo bestia pero, por lo menos, es muy, muy divertido (por lo menos en las primeras partidas).

Bueno, bueno, que no me entretengo más. Me voy a mi nuevo trabajo, con mis nuevos compañeros... los Dummies. ¡Que simpáticos!.

EDUARDO MANOSTIJERAS

ZO LIMPIO

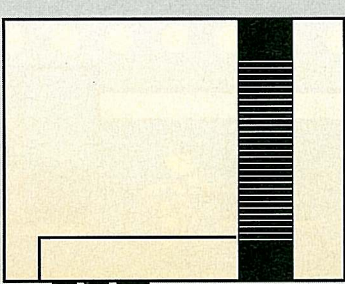
BOMBEANDO

Lo más parecido que hemos podido encontrar a una de las viejas maquinitas LCD. Destruye las bombas que se deslizan por las cintas si no quieres acabar como la carne picada.

VALORACION

JUGABILIDAD	85
MOVIMIENTOS	75
ORIGINALIDAD	85
GRAFICOS	75
SONIDO	90
Total	79





Pasarela:
PARASOL STARS
Consola: NINTENDO.
Compañía: OCEAN.
Distribuidor: SPACO.
N. Fases: 18 MUNDOS
N. Jugadores: 1



UN PARAG

Ahora que los calores del verano se hacen cada vez más intensos y que la corta y escasa época de lluvias pasó, Ocean, haciendo gala de un gran sentido de la oportunidad, nos entrega un título super-refrescante, continuación de la saga que comenzó con los archiconocidos Bubble Bobble y Rainbow Island.

EL GUERRERO LOCO

Tras la excitante aventura vivida en el reino del Arco Iris, Bub disfruta de unas más que merecidas vacaciones en algún recóndito lugar de la galaxia. Como todo buen consolero que eres, sabrás que cuando la cosa está así de tranquila siempre aparece el típico loco que se empeña en liarlo todo para que nuestro amigo se quede sin vacaciones. Para no ser menos, en Parasol Star





PARASOL STARS

también tenemos un loco; es guerrero y se llama... Chaostikahn.

ADICCION A TOPE

Si había algún aspecto que destacase de entre todos los demás, tanto en Bubble



MUNDO OCEANICO

Tras un día en el bosque, ¿qué mejor que un bañito en la playa para refrescarnos ahora que son las cuatro de la tarde y estamos casi a cuarenta grados? Nada, nada, la sombrilla (o el paraguas) y el bañador y... cuidado con los pececillos y demás bichos de los fondos marinos.





MUNDO SILVESTRE

Un fin de semana en el bosque es lo menos que se puede pedir después de una intensa semana de trabajo. El único problema es que las inocentes criaturas del bosque ya no son tan inocentes. Ahora se comportan como auténticas bestias en un lugar en el que incluso los árboles estan en tu contra... ¿¡qué les habrás hecho!?.



UAS PARA TRES

MUNDO MUSICAL

Todos los instrumentos musicales de la galaxia se han vuelto en tu contra debido a la mutación producida por los extraños experimientos del Sr. Chaostikahn.

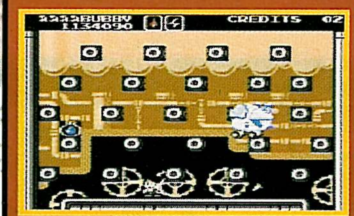




Aquí tenemos unas cuantas imagenes en exclusiva de la orquesta al completo intentando acabar con un inocente niño. Increible.

MUNDO MAQUINORRO

Todas las maquinas habidas y por haber se reunen en un solo programa para amargarte la existencia pero... ¿Desde cuando una maquina puede superar la inteligencia humana? Utilízala para acabar con ellos (aunque un poco de habilidad también puede venir bien).

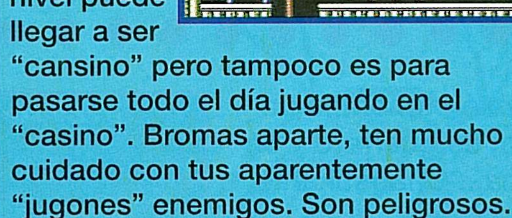








MUNDO CASINO



Un ratito a la ruleta, otro al bingo, otro al poker... ¡Alto!, sabemos que este nivel puede llegar a ser "cansino" pero tampoco es para pasarse todo el día jugando en el "casino". Bromas aparte, ten mucho cuidado con tus aparentemente "jugones" enemigos. Son peligrosos.

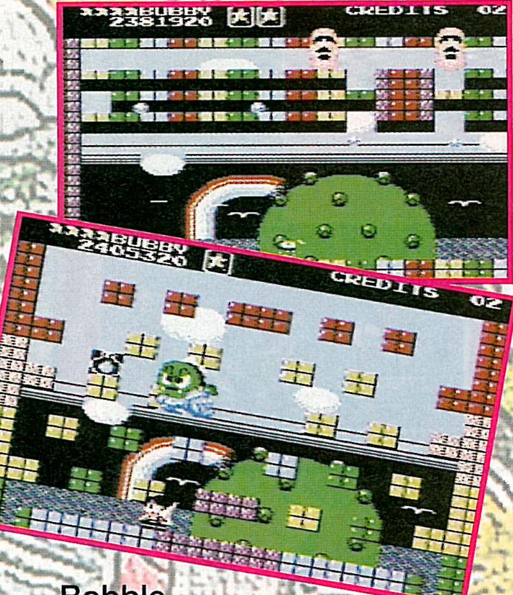


MUNDO DE LAS NUBES

Hemos estado en la tierra, el mar y ya tan solo nos faltaba visitar el tercer elemento importante de nuestro planeta... el aire.
Surca el cielo junto a los lindos pajarillos que revolotean a tu alrededor con una única intención... acabar contigo. ¡Ja, ja, ja!.



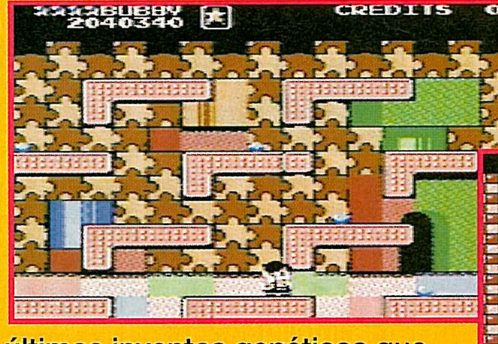




Bobble como en Rainbow Island, ese era, sin duda, la terrible adicción que nos hizo suspender (entre otras) las matemáticas (tranquilos papas, es broma).
En la segunda parte se intentó, además, dotarle de unos gráficos mas que aceptables (y desde luego que lo consiguieron) para acabar rematándolo en este tercera y ¿última? entrega de la saga.
Pocas cosas mas adictivas que esta vas a poder encontrar en tu Nintendo (tan sólo los ya citados Bubble Bobble y Rainbow Island) que además cuenten con una buena presentación en todos sus aspectos.
No lo dudes, comprateló... después de los exámenes.

EDUARDO MANOSTIJERAS.

MUNDO TITANICO



Sin explicaciones. Preparate para afrontar una lucha autenticamente "titánica" contra los últimos inventos genéticos que ha ideado el maestro Chaostikahn.



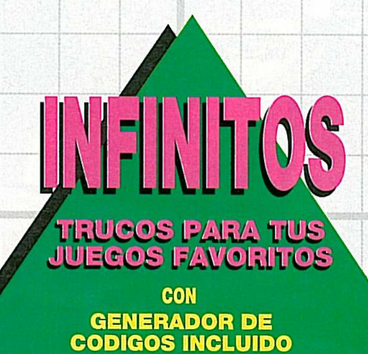


¡¡SERAS INVENCIBLE!!



***DISPONIBLE:**

SUPER NES
MEGADRIVE
NES
GAME BOY



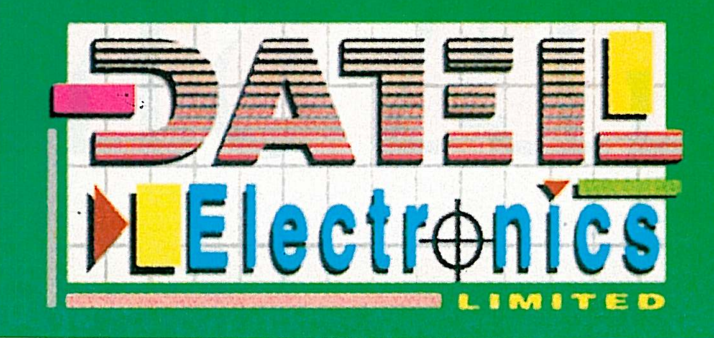
Sólo imagina, vidas infinitas,energía ilimitada, potencia sin límite o fuel y armamento extra. Conviertete en invencible con el cartucho Action Replay para tu **CONSOLA.**

Es muy fácil de usar - introduce el código para el juego que estás utilizando y ya está. Ahora podras jugar hasta alcanzar niveles que ni siquiera sabías que existían.

PRO VERSION ACTION REPLAY tiene incluído un **GAME TRAINER** que te permitirá buscar tus propios trucos para todos tus juegos...



ACTION REPLAY NO ESTA DISEÑADO, MANUFACTURADO, DISTRIBUIDO O AVALADO POR NINTENDO Y SEGA

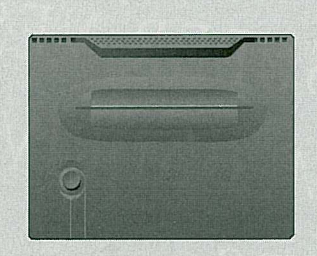


PRO-IN
División SOFTWARE

Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Teléfs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 26 06
28028 MADRID

NEO GEO

W O R L D H



Pasarela:
WORLD HEROES 2
Consola: NEO GEO.
Compañía: SNK
Distribuidor: LASP.
N. Jugadores: 1 ó 2

Directamente de las "maquineras" recreativas de la calle, nos llega este World Heroes 2, un auténtico juego de lucha que hará las delicias de todos los aficionados a este tipo de juegos y, por que no, de los no tan aficionados.



SNK nos presenta 146 Megas repletas de acción con las que podremos elegir entre dos modos distintos de combate (Normal Mode y Deathmatch Mode) así como entre catorce personajes distintos con los que combatir (cada uno representando una época y un país).

LUCHA SIN

E R O E S 2

El juego no introduce ninguna novedad importante con respecto a juegos del mismo tipo. Incluso, se le puede achacar que, los personajes, no tienen un tamaño excesivamente grande (Reconocemos también que, en este aspecto, se nos esta mimando mucho últimamente).
El juego, desde luego, no tiene desperdicio. Es una pasada de principio a fin















TIPOS DE COMBATE

NORMAL MODE

Es el tipo de combate que se suele utilizar en la gran mayoría de juegos de lucha. Cada contrincante dispone de una barra de energía que, al llegar al mínimo, dará por finalizado el "round". Recordemos que cada combate es al mejor de tres puntos (o, lo que es lo mismo, al que gane dos puntos).



DEATHMATCH MODE

En este modo de lucha, una barra de energía será asignada a los dos contrincantes. El que consiga que el "puntero" de esa barra llegue hasta el extremo de su contrincante, habrá ganado el combate. En este modo habrá un único "round". El que gane, será el campeón absoluto.



CUARTEL

PERSONAJES



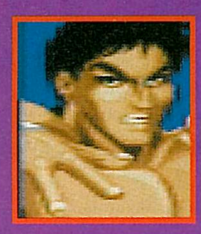
HANZOU

Este japonés de 26 años, cuyo gran sueño ha sido siempre el de convertirse en un auténtico ninja, dispone de tres "golpes especiales" estos son, REKKOZAN, KOH-RYU HA y NINPO KORIN KAZAN (total ná). Su principal enemigo es FUUMA.



FUUMA

Perteneciente al clan FUUMA NINJA (enemigos de los IGA NINJA, al que pertenece HANZOU), dispone de tres "golpes especiales muy parecidos a los de HANZOU; REPPUZAN, EN-RYU HA y NINPO FURIN KAZAN. Su principal objetivo es acabar con todo IGA NINJA que aún quede vivo.



KIM DRAGON

Este maestro de las artes marciales, nacido en Korea , posee un cuerpo atlético que suple su carencia de altura (165 cm.) y de peso (50 Kg.). HYAKU-RETSU-KEN y DRAGON KICK son sus "explosivos" poderes.



JANNE

Con tan solo diecinueve años, esta atractiva muchacha es toda una maestra en el manejo de la espada. Su principal obsesión es la de encontrar un hombre, fuerte como ella, con el que unirse para el resto de sus días.
Para todo aquel que quiera saber sus medidas, ahi van: 89, 59, 91.



J. CARN

Este maduro guerrero que roza ya la barrera de los cuarenta años, todavía se siente con ganas de masacrar a todo aquel que le hinche las narices. Atención especial para su super-golpe MONGOLIAN DYNAMITE.



MUSCLE POWER

Bajo este estravagante nombre, se esconde un individuo como los que vemos todos los fines de semana en la televisión. Con una profesión como la suya (luchador de Catch), no podía evitar la tentación de enrolarse en un título tan violento como este.



BROCKEN

Militar germano de los años 20, posee una disciplina y una técnica realmente asombrosa. Con sus 185 cm. de estatura y sus 200 kilogramos de peso, esta mole humana puede acabar contigo en menos que apagas la consola. Su HURRICANE ARM hace estragos.



RASPUTIN

Directo de Rusia nos llega este mago cuya principal arma se encuentra en los poderosos hechizos que es capaz de invocar. Entre rayos y bolas de fuego, tu masa muscular puede quedar reducida a cenizas. Es anciano pero no te conviene meterte con el.



SHURA

Siendo Tailandés, no podía tener otra profesión que no fuese la de Kick Boxer. Ya sabeis como se las gasta esta gente (y si no, intentad ver alguna pelicula de VAN DAMME). Con tan solo cincuenta kilos de peso, puede hacer que el mundo tiemble a sus pies con un simple barrido.
Su AIRBORNE TWIRL KICK es demoledor.



ERIK

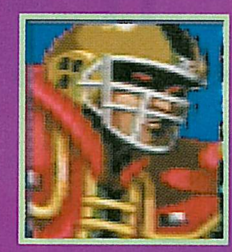
Erik... el vikingo, noruego él y principe de los vikingos, lucha por su más que merecido trono. Hará lo que haga falta para conseguirlo y, si es necesario, utilizará el poder AEGYR'S HALBERD, con el que conseguirá que las fuerzas del mar se conviertan en su más firme aliado.



MUDMAN

Este, aparentemente inocente, mago guineano utilizará, si es necesario, todo su poder para preservar el genuino guinean way of life. No te dejes engañar por sus 166 cm. de altura y sus 48 kg. de p eso, te "zurrará" de todas formas. Bajo esa careta no sabemos que esconde. Si consigues quitársela habrá premio (si es que se le puede quitar).





J. MAXIMUN

Este Quarterback retirado de la NFL, con sus 215 cm. de altura y 107 kg. de peso intimida a cualquiera. No te preocupes, con un poco de práctica conseguirás acabar con él y con su PENETRATION PUNT (golpe que recibirás con pelota de fútbol americano incluido).



RYOKO

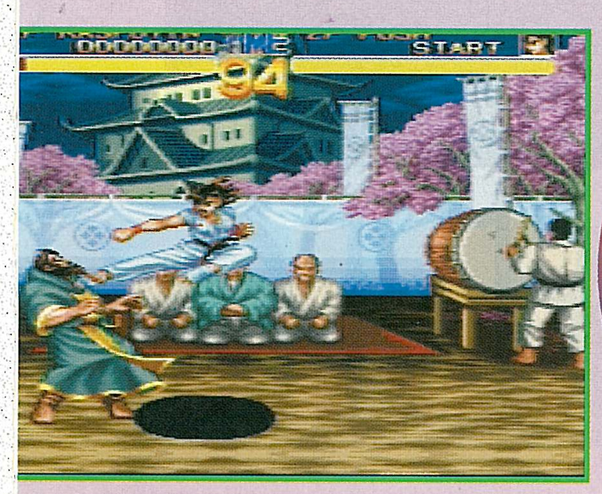
Reina de judo, domina esta faceta de las artes marciales como nadie en este mundo. A sus escasos dieciseis años, ha desarrollado tres magníficos golpes con los que castigar a sus enemigos (BOSATSUSHO, AIRBORNE BODY BOUNCE y SUPER SHOULDER THROW). Pequeña pero mato na. SUS medidas: 78, 56, 79.



CAPTAIN KIDD

Su hogar son los siete mares. Este joven y aguerrido pirata entra en competición en busca de la poca gloria que le queda por alcanzar. Su elemento preferido, lógicamente, es el agua con el que es capaz de hacer cosas verdaderamente asombrosas. Tiene veintiseis años pero la esperiencia de un anciano.



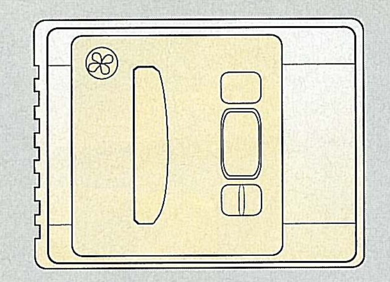


como lo demuestra el éxito que tiene en los salones recreativos.
Si quieres divertirte sin demasiadas preocupaciones, este es tu juego.

JUAN CARLOS SANZ FDEZ.
"MAY"

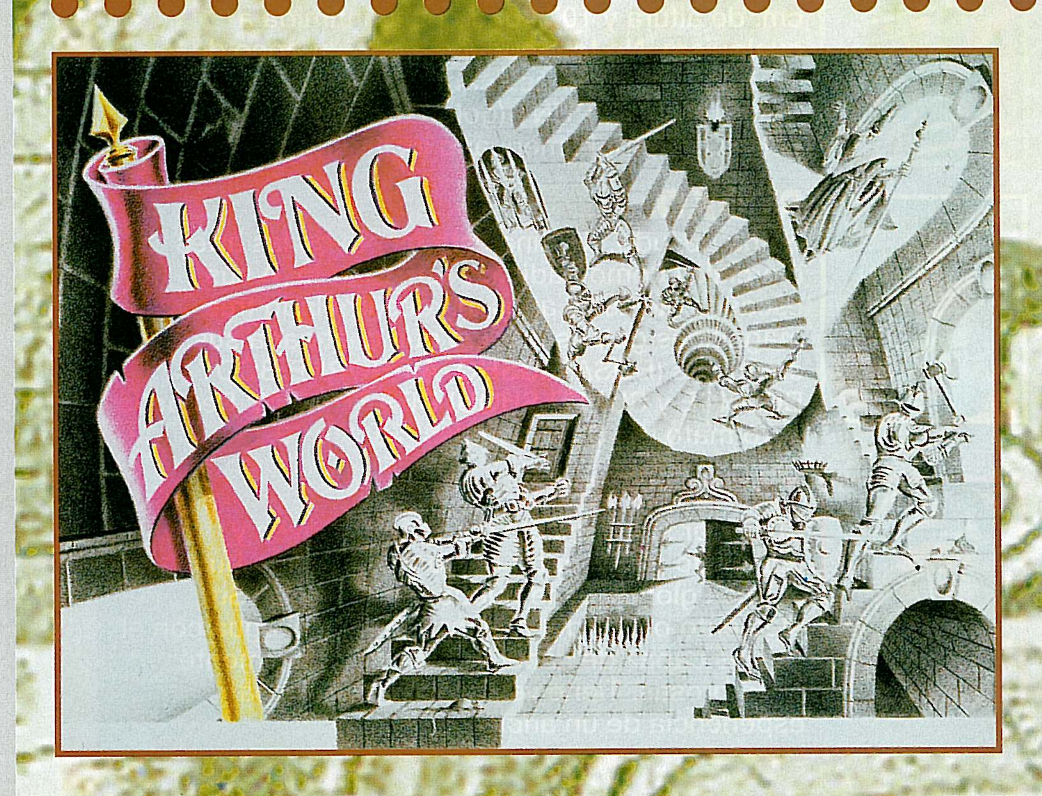


SUPER NINTENDO



Pasarela: KING ARTHUR´S WORLD
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: JALECO
Distribuidor: SPACO.
N. Jugadores: 1

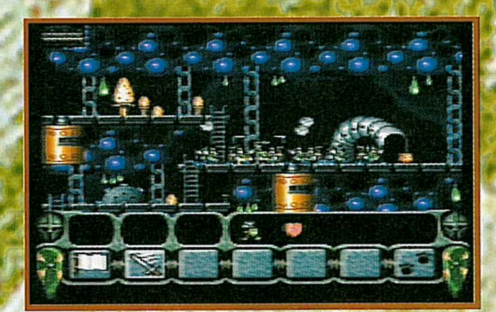
KING ART

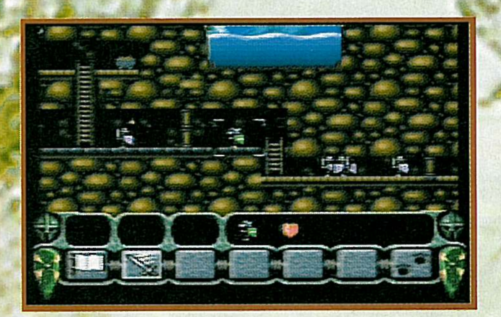


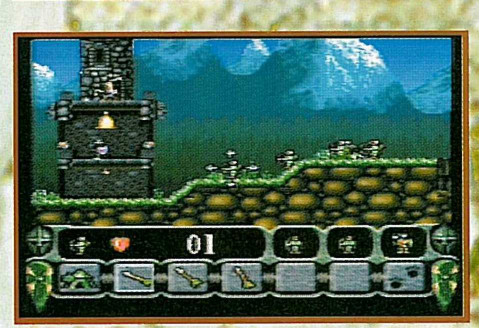
Todos aquellos juegos que, por una razón o por otra, han pasado a formar parte de la historia del software, han tenido, si no una secuela producida por los mismos programadores, si algún cartucho (totalmente ajeno a él) cuyo desarrollo conjugaba todo lo bueno de ese "maestro" con pequeñas innovaciones que lo hiciesen "algo" diferente. Como muestra: un botón.

LEMMINGS Vs KING

Todos recordaréis (por supuesto) aquel jueguecillo cuyos protagonistas algo despistados, unos extraños seres verdes y minúsculos que respondían al nombre de Lemmings, tenían la extraña habilidad de meterse continuamente en problemas. En ese momento aparecía el héroe de turno (lease, tú) distribuyendo las habilidades y el trabajo entre todos ellos (uno debía encargarse de construir escaleras, otro de hacer túneles, otro de escalar paredes, etc) y de esta

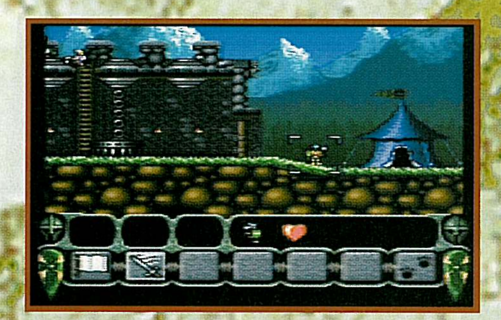








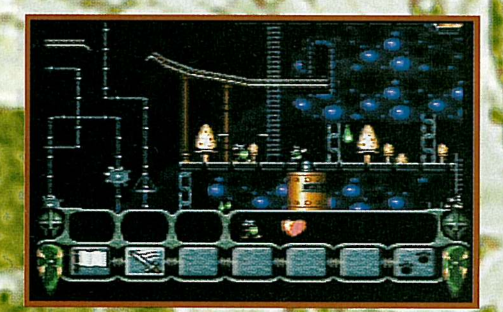
HUR'S WORLD













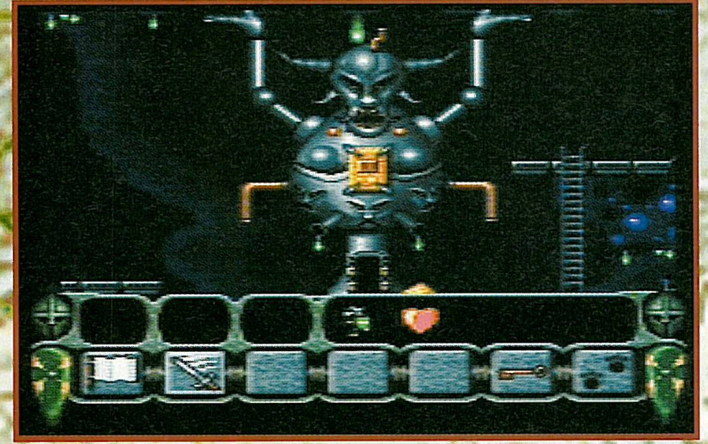
manera llegar hasta la puerta que les impedía la salida. En este juego deberás hacer lo mismo con una pequeña diferencia; no tendrás que salvar ni a diez, ni a cien, ni a mil lemmings, tendrás que salvar únicamente a su majestad el Rey Arturo (¡sólo es uno pero es complicado como mil más!). Intentaremos explicarte, muy brevemente, el desarrollo del juego. Comienza la partida con la aparición de un texto en el cual se te explica, a groso modo, en que va a consistir la prueba que a continuación vas a comenzar. Tras esto aparecerá en la pantalla un "bonito" decorado en cuya parte derecha hay una pequeña figura (tras acercarte a la pantalla de tu televisor comprobarás que es tu Rey), momento en que comenzarás a andar hacia la

SALVE AL REY!

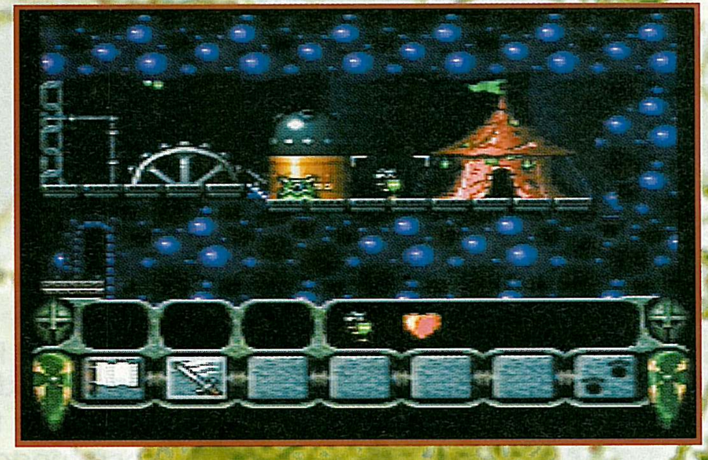


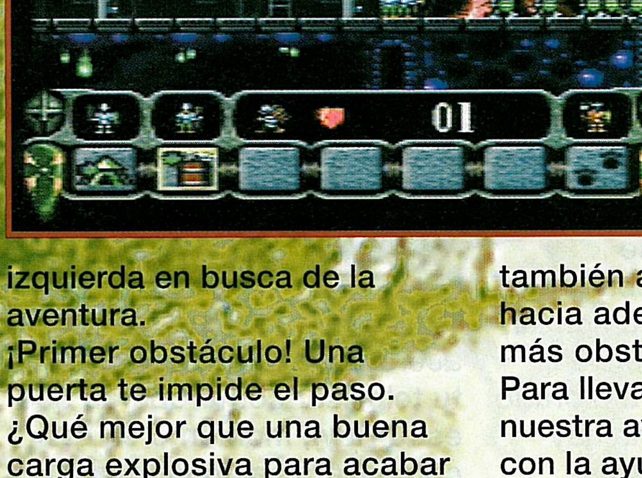






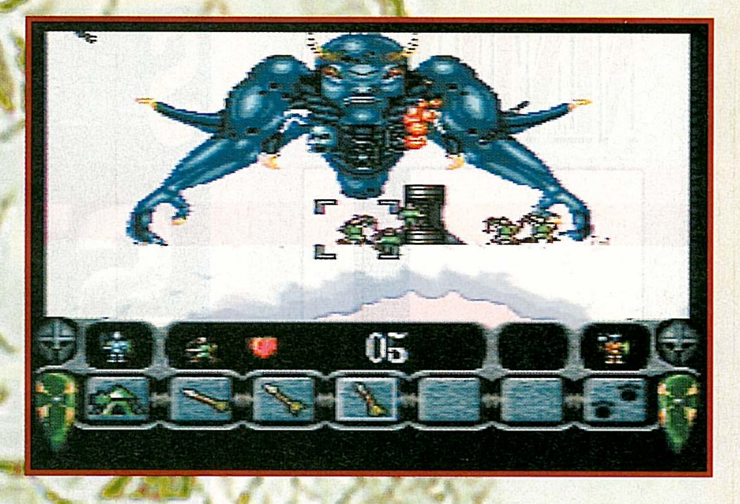






izquierda en busca de la aventura.
¡Primer obstáculo! Una puerta te impide el paso. ¿Qué mejor que una buena carga explosiva para acabar con ella? Es el momento de solicitar la ayuda de nuestros soldados, a los cuales tendrás que guiar (al igual que hiciste con el rey) hasta el punto en que se encuentra este. Una vez allí, colocas la carga (con cuidado de no "explotar" también al rey) y continuas hacia adelante en busca de más obstáculos.
Para llevar a buen puerto nuestra aventura, contamos con la ayuda de varios tipos de soldados entre los que destacan los arqueros, los mineros, los artificieros y, como no, algún que otro mago que nos ayude con sus hechizos.
El juego, que cuenta con la super-útil opción de introducir Passwords, puede llevarnos el concluirlo, algo así como una eternidad.
Los niveles, por supuesto, van subiendo en dificultad hasta llegar a la calificación de "imposible de pasar". Esta claro que el juego es "chunguillo".
Gráficamente se le puede reprochar al cartucho el diminuto tamaño de los personajes, así como del decorado (hasta ese punto guarda similitud con Lemmings) lo que puede







llegar a producir algún que otro dolorcillo de cabeza. Si a esto le unimos la lentitud con que avanzan los personajes en su diminuto mundo, la cosa puede llegar hasta extremos insospechados.

El juego es una "pasada" en casi todos sus aspectos (incluso la música de introducción, con sonido Dolby, lo es), pero la excesiva dificultad, compensado medianamente por el uso de passwords, te obliga a desquiciarte con mas frecuencia de la que sería necesaria.

Aun así, "flipa".

EDUARDO MANOSTIJERAS

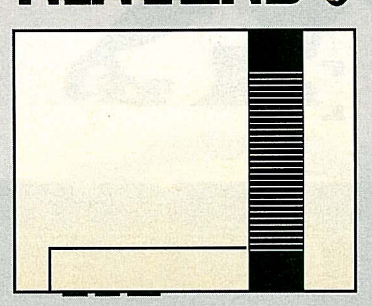








NINTENDO



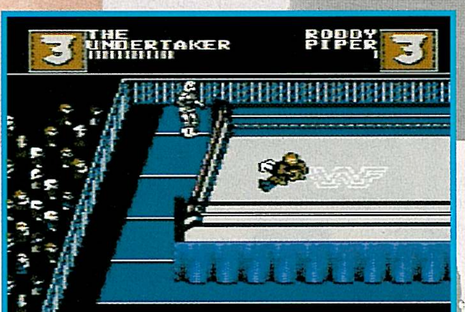
STEEL CAGE...

Pasarela:
STEEL CAGE CHALLENGE
Consola: NINTENDO.
Compañía: LJN
Distribuidor: SPACO.
N. Jugadores: 1 ó 2

Está claro que, cuando a la gente le "entra" la fiebre por una moda, no hay nadie que se libre de dicha enfermedad. Las casas de software, que estan muy al tanto de estas cosas, se apresuran a lanzar cartuchos cuyo argumento gire en torno a ese tema. Pero la cosa tiene aun más miga.

ADELANTANDOSE A LAS MODAS

Lo de "apresurarse", lógicamente, va en plan jocoso ya que, sacar un juego de este tipo (ahora que la moda pasó) que encima no aporta nada nuevo a todo lo anterior es para tomárselo, por lo menos, con buen humor. No



¡¿CATCH?!

GE CHALLENGE

es lógico que nos salgan a estas alturas de la vida con un programa cuya calidad deja mucho que desear y cuyo argumento no interesa ya a nadie.
Pero bueno, vamos a dejarnos de críticas (constructivas, eso sí) y vamos a centrarnos en lo que puede dar de sí este programa que, desde ya, te advertimos que es "poco".

EL JUEGO

Para empezar, el menú de opciones nos da la posibilidad de jugar contra el computador o contra otro jugador (también podremos jugar los dos contra el ordenador). Tras esto, pasaremos a la elección del tipo de combate en que queremos participar así como el tipo de ring en que queremos luchar (convencional o jaula de hierro).
Y por fin, tras toda la parafernalia típica en todo espectáculo americano, comienza el combate (si se le puede llamar así).

SALVADO POR LA CAMPANA

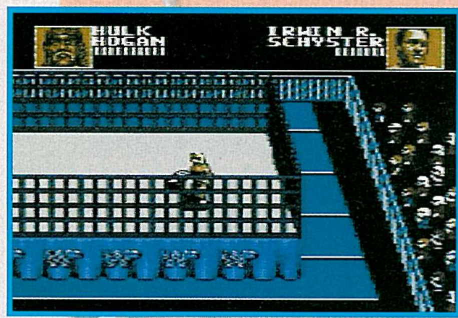
Nuestros dos luchadores se encuentran ya en el ring (exacto, esas "cosas" minúsculas que hay en la pantalla), es el momento de empezar a luchar.
Para empezar, nuestro contrincante nos atacará, cual tigre de Bengala, machacando nuestros huesos contra el suelo. 1, 2, 3. Bien, hemos perdido.
Comencemos a leer el manual de instrucciones. ¡Hombre!, la cosa no está mal.
Tiene casi 20 golpes distintos (es una auténtica lástima que no haya sido capaz de ejecutar, siquiera, la mitad). Un poco de práctica y ganaremos todos los combates posibles. O. K. Ni práctica ni nada. Mi cartucho fue directamente al fondo del cajón. ¿Por qué?.

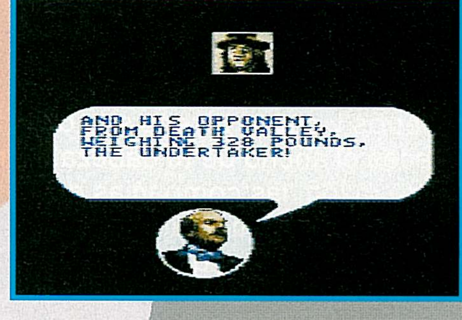
CUESTION DE ESTETICA

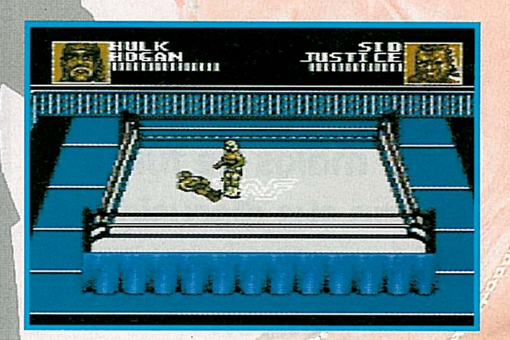
Cuando un programa, además de estar pasado de moda, no está cuidado a nivel técnico y cuya adicción va en consonancia con el resto de aspectos, lo mejor que se puede hacer con el es jubilarle. No ponemos en duda las buenas intenciones de sus programadores, lo que no nos apetece es que nos invadan con cartuchos que no aportan nada y que, además, no divierten.
Se podía haber evitado.

EDUARDO

MANOSTIJERAS













¡NOOOO!



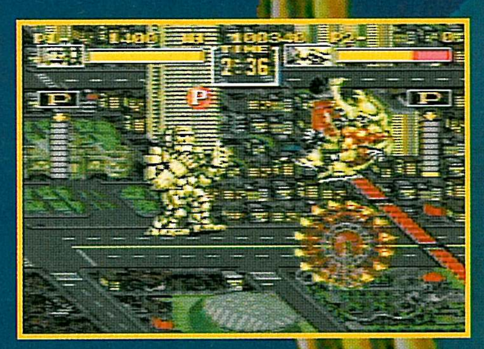
MEGA DRIVE

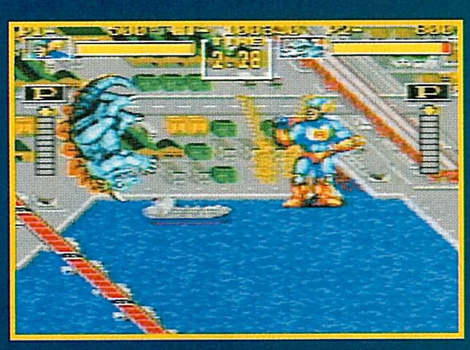
Pasarela:
KING OF THE MONSTERS
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1 ó 2

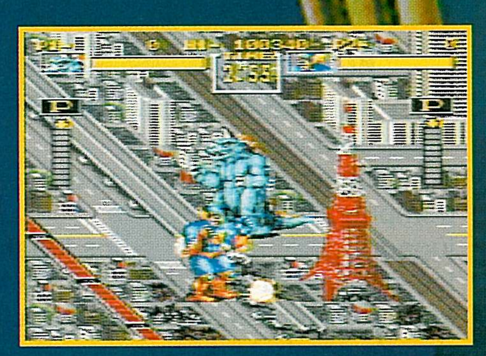
Nos parece muy bien que los malos de turno tengan sus discusiones. Nos parece perfecto que organicen "pequeños" combates para determinar quien se queda con el control del mundo. Nos parece genial que luego se vayan de "copas" como si no hubiese pasado nada, pero... por favor... ¡¡ No nos destrocen la ciudad !!.

KING OF T









Que duda cabe que los juegos de lucha han tenido, desde siempre, una gran aceptación entre todos los consolegas, gracias, en parte, al desafio que supone el enfrentarse a tipos cuya estatura supera los dos metros y cuyos biceps son diez veces el ancho de tu cabeza. Por esta razón, las compañias de software han intentado explotar este filón al igual que se había hecho antes con otro tipo de juegos, incorporando pequeñas innovaciones que lo diferenciasen en "algo" del resto de juegos del mismo tipo.
Pero, ¿qué incorpora este juego que lo haga diferente al resto?

ARRASAR CON TODO

Eso es exactamente lo que podremos encontrar en este juego; la posibilidad de arrasar



EL SUPER HEROE

Aunque tenga pinta de super-heroe, no lo es. Le gusta hacer lo que al resto, esto es, destrozar todo lo que encuentra a su camino. Es el único que tiene apariencia humana, pero no por ello va a ser "más peor" que los demás.

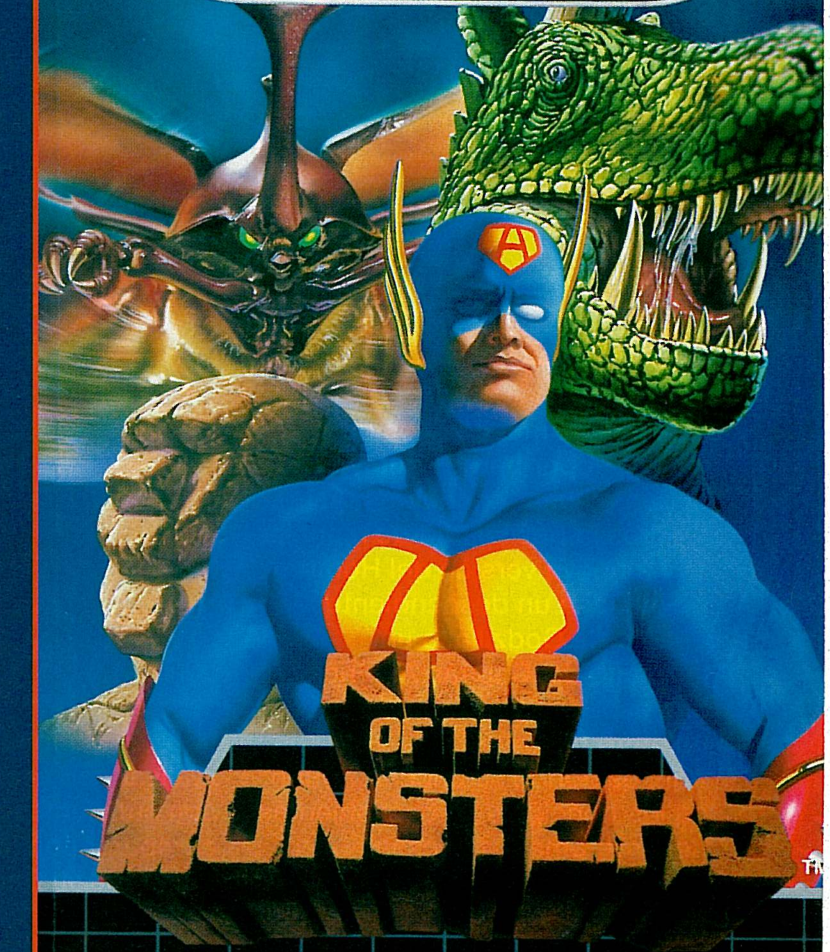


THE MONSTERS

con todo aquello que se cruce en nuestro camino, esto es, edificios, estadios, monumentos, trenes, barcos, aviones, tanques, puentes y un largo etc. que resultaría totalmente imposible enumerar aquí en su totalidad. Que divertido, ¿verdad?. Pues eso no es nada, aparte de tumbar a golpes a tu adversario y de acabar con toda estructura móvil e inmóvil que se ponga delante de tus narices, también deberás estar pendiente de las fuerzas armadas que te atacarán con todo tipo de artilugios y con una única y noble intención: que dejeis en paz la ciudad.

DEMOLE... LA MOLE

Efectivamente, las "moles" vivientes que puedes controlar son cuatro, con características muy, muy diferentes entre sí. Su apariencia



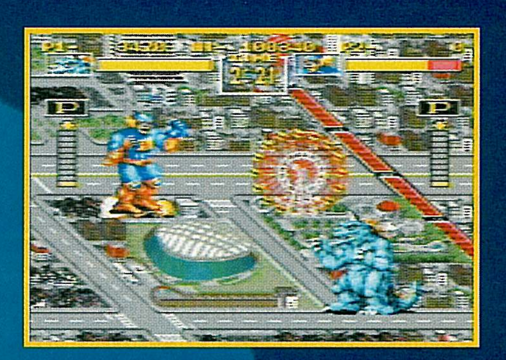
EL ESCARABAJO



El mas repugnante de todos los "Reyes", suple la carencia de rapidez en sus movimientos (típica en este tipo de asquerosos animales) con la fuerza que le da su invulnerable caparazón. Es algo torpe, pero con un poco de experiencia podrás conseguir que se convierta en el verdadero Rey de los Monstruos (que, al fin y al cabo, ese es el objetivo que se nos marca).







D ES UNA RUINA





se asemeja mucho a los de ciertos super-heroes que ya te deben resultar conocidos. Así, tendrás la posibilidad de manejar a una nueva versión del Hombre de arena, a un descendiente directo de Godzilla, a un hermano del Capitán América y a una especie de escarabajo pelotero gigante.

Aquí es donde se encuentra uno de los principales inconvenientes del programa. La escasa cantidad de personajes con los que enfrentarnos en el modo de un solo jugador y que nos obliga a aburrirnos de él antes de lo que hubisemos deseado.

El juego está francamente bien realizado. Los personajes, de gran tamaño, como se requieren en un juego de estas características, gozan de un muy buen movimiento, limitado solamente por la cantidad de llaves y acciones que podemos realizar con ellos (que, aunque son suficientes, no se pueden comparar con los de maestros como Mazin Saga).

La animación de las demoliciones así como su representación gráfica estan muy conseguidas, destacando, ante todo, las de las grandes construcciones (antenas, rascacielos, etc.).

El sonido contribuye a la hora de dar un poco mas de ambiente a nuestra demolición, y la adicción depende en gran medida de lo dispuesto que estes a luchar siempre con los mismos contricantes y en los mismos (o muy parecidos) escenarios.

Si tienes algo que demoler, no lo dudes, llama a... King of the Monsters.

EDUARDO MANOSTIJERAS

A GOLPES

Aunque no haya excesiva cantidad de acciones a realizar, si hay las suficientes como para utilizar distintas tácticas con tus contricantes. Podrás dar patadas, puñetazos, cabezados, realizar barridos, llaves, etc. Además, y por si fuera poco, cada personaje tiene una habilidad distinta o, lo que es lo mismo, un golpe que le diferencia de todos los demás. Aprende a utilizarlo y tendrás parte del combate ganado.



EL DINOSAURIO



Ahora que están de moda los dinosaurios (por si no lo sabes este es, oficialmente, el año de los extinguidos dinosaurios), ¿qué mejor que tener un "pequeño" reptil para animar la partida? No sabemos realmente a que especie pertenece, lo que si sabemos es que, su fuerza, es superior a la de el resto.

EL HOMBRE DE ARENA

Aunque no les una ningún lazo familiar, lo cierto es que este hombre de arena y el verdadero Sandman guardan un gran parecido físico. Sobre la aparente debilidad de la arena, se eleva una mole cuya dureza puede equiparase a la de una roca. De la inconsistente arena nacen unos puños con la estabilidad del acero. De la nada nace... el hombre arena.



VALORACION

JUGABILIDAD	85
MOVIMIENTOS	80
ORIGINALIDAD	75
GRAFICOS	75
SONIDO	80
Total	79


SPACO, S.A.

SHATTER HAND

OK SUPER CONSOLAS



OK SUPER CONSOLAS
ble Dragon
SPACO, S.

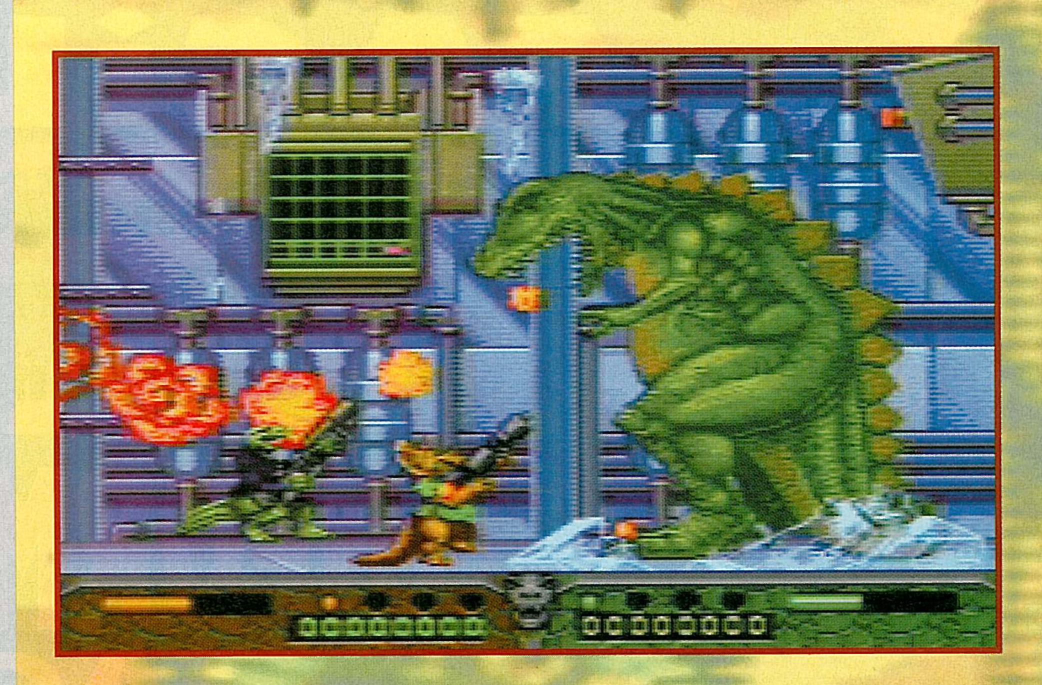

Super Dou

PASARELA

MEGA DRIVE

DINOSAU

Pasarela: DINOSAURS FOR HIRE
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1 ó 2



HORRIBLES LAGARTOS
Reese, Lorenzo y Archie, dinosaurios ellos, son los simpáticos protagonistas de este juego de plataformas cuyo único y principal objetivo consiste en reducir a cenizas todo aquello que, por una razón o por otra, obstaculice su camino.

En estos tiempos en que los dinosaurios están tan de moda, los juegos que tratan este tema comienzan a caer uno detrás de otro. Incluso aparecen cartuchos como este, que no introducen nada nuevo, y se limitan a cambiar a sus protagonista por unos simpáticos dinosaurios... eso sí, en alquiler.

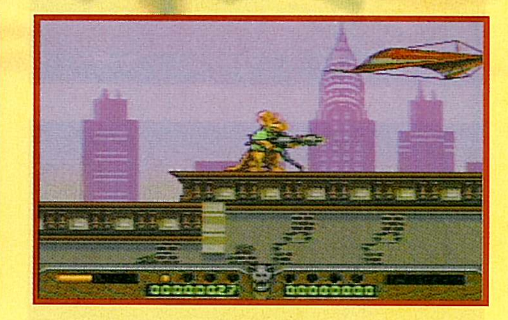


SE ALQUILAN

RS FOR HIRE







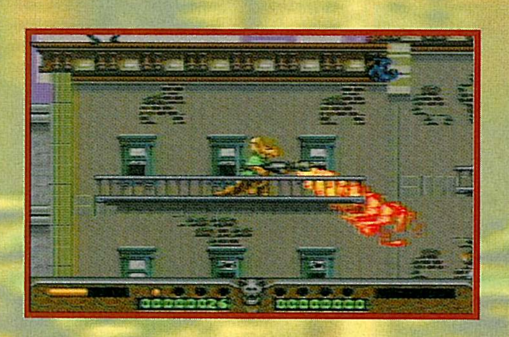
Obviamente, no lo hacen por amor al arte, sino por la imperiosa necesidad de salvar a la ciudad de las garras del malvado de turno (historia original para un juego original). Como suele ocurrir en estos casos, ellos solitos no podrán hacerlo, por lo que necesitarán la ayuda inestimable de un experto en este tipo de juegos, la ayuda inestimable de un experto como tú.

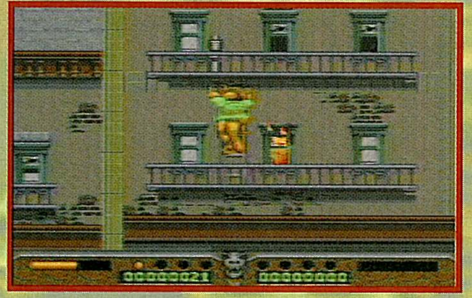
MAS DE LO DE SIEMPRE

Recorrer ciudades, parques, fábricas y demás pegando tiros a diestro y siniestro es algo que, si no puede calificarse como aburrido (entre otras razones, por que no lo es), si nos resulta, desde luego, bastante repetitivo. Estamos en lo de siempre; poco sonido y gráficos y, eso sí, mucha adicción. Allá el que lo prefiera así.

JUGANDO

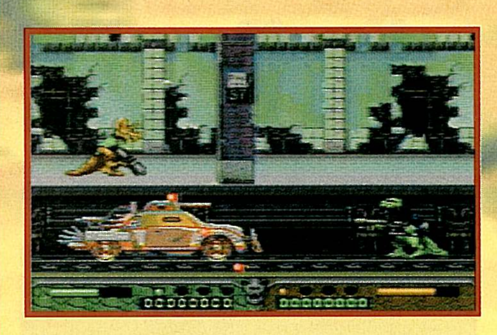
Técnicamente, el cartucho, sin llegar a ser una maravilla en ninguno de sus aspectos, no desentona en ninguno de ellos. Se le puede achacar, quizás, el escaso tamaño de los



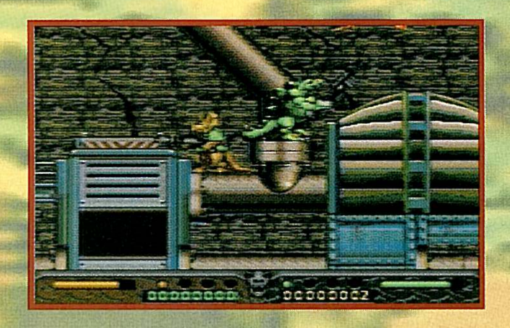










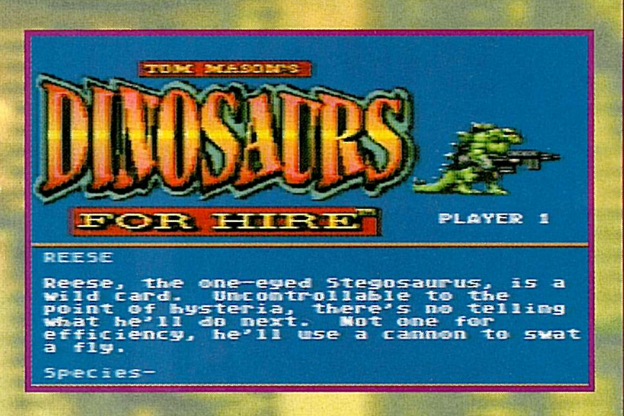






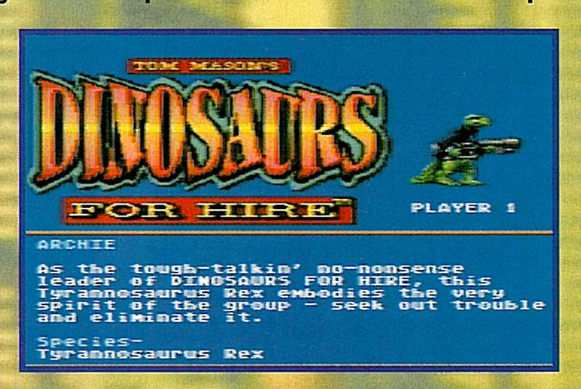
REESE

Este simpático Estegosaurio está dotado de una gran agilidad (a pesar de su tamaño). No se diferencia en mucho de los demás dinosaurios, por ello, el aspecto que más nos va a influir a la hora de elegir uno u otro será, casi con total seguridad, la apariencia de uno u otro. Triste pero cierto.



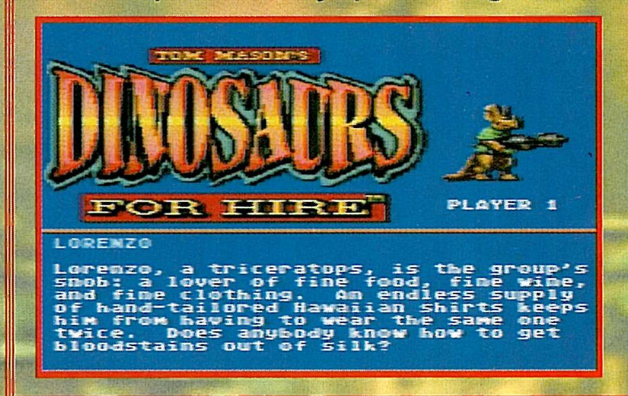
ARCHIE

Se suponía que los Tiranosaurios eran una especie cuyas principales características se encontraban en el gran tamaño de su cuerpo y en la torpeza de movimientos de que hacían gala. Pero, por lo visto en este juego, nos acaban de echar por tierra todo tipo de sesudas elucubraciones. Es el más ágil y, además, es del mismo tamaño que el resto de "dinos". Increible.



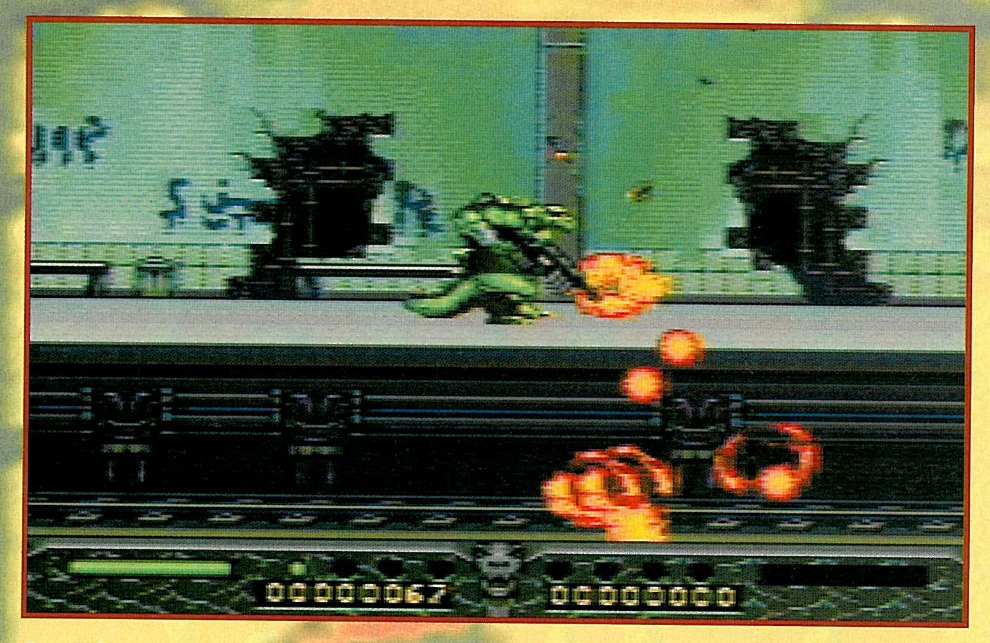
LORENZO

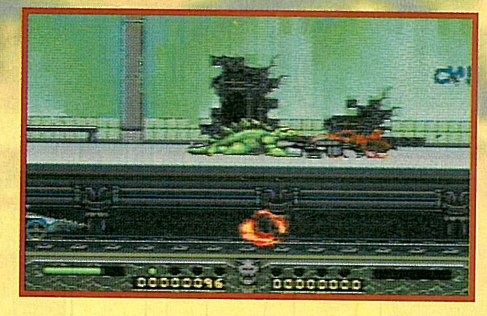
Un nombre hispano para un Triceratops (buena combinación ¿verdad?). Es el menos ágil de los tres con un salto que deja mucho que desear y que, en algunos momentos, le puede acarrear más problemas de los deseados. Lleva consigo un impresionante Bazooka que hará las delicias de todos aquellos "adictos" a las masacres.



gráficos que, aunque en nuestros personajes se mantiene a un buen nivel, en lo que se refiere a enemigos la puntuación pierde muchos enteros. Los decorados merecen una mención especial en el último nivel donde, más que los gráficos, los estupendos scrolles que simulán una estancia cilíndrica, alegrán la vista sobremanera.

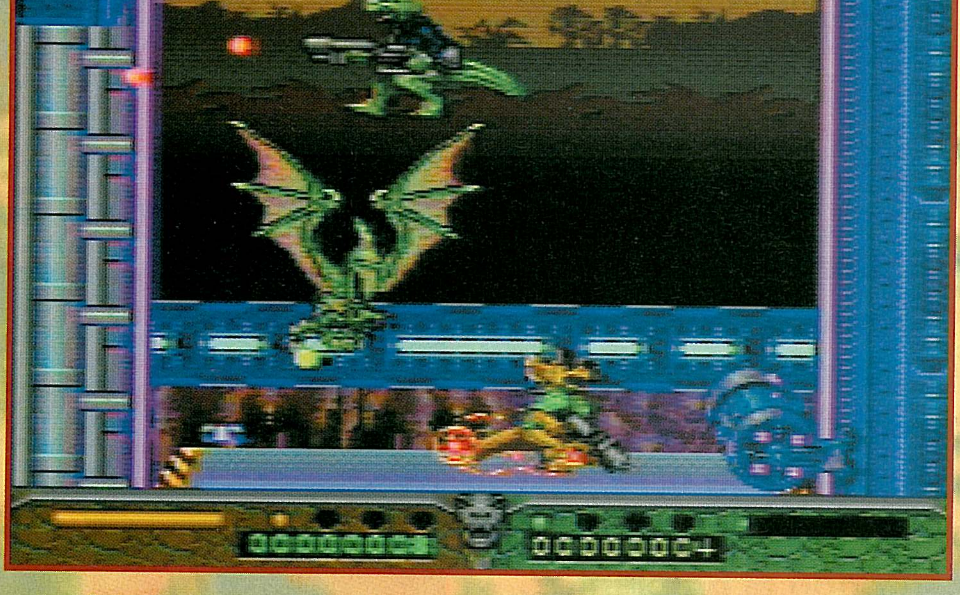
Movimientos; normalillos teniendo en cuenta el tamaño de los personajes







(podían haberse esforzado algo más).
Y, por fin, el sonido; ¿qué quereis que os cuente? Que todavía estamos esperando a alguien que se dedique a sacar el máximo partido al chip de sonido de nuestra Mega Drive que, por otra parte, pensamos que da para mucho más.

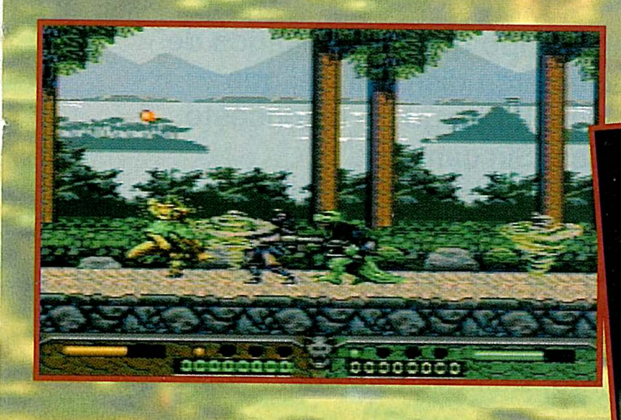


ADICCION... ¿Y?

Recorrerte los niveles que componen este juego, acompañando a nuestros protagonistas los "dinos", puede resultar relativamente divertido. Todo depende de las ganas que tengas de jugar a un cartucho cuyo argumento y desarrollo no difiere en absoluto al de otros mil o dos mil cartuchos iguales.
Si eres un incondicional de este tipo de juegos, te gustará. Si lo tuyo va más en plan aventura, no vas a encontrar nada en él que te consiga enganchar. Si, por último, tu único objetivo es el de divertirte sin mas complicaciones, compratelό, no perderás nada y además ganarás algo en diversión.
Pero nada más.
Puede que te guste.

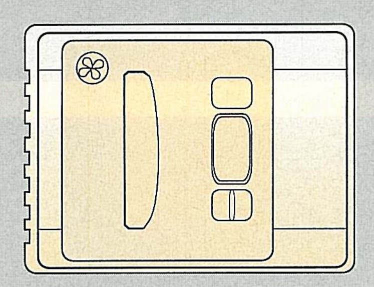
● ● ● ● DOCTOR JONES





PASARELA

SUPER NINTENDO



PASARELA: BULLS Vs BLAZERS
CONSOLA: SUPER NINTENDO
COMPAÑIA: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDOR: DRO SOFT.
N. JUGADORES: 1 ó 2

TODOS CONTRA TODOS

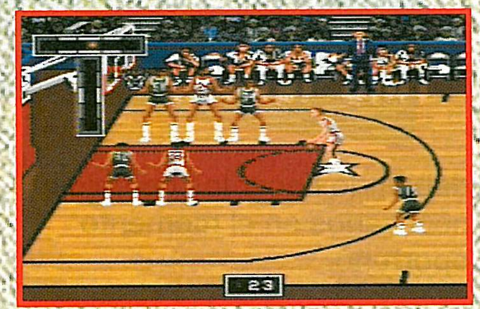
Ahora que nos encontramos inmersos en los play-off de la NBA, ¿qué mejor que este Bulls Vs Blazers para ir calentando el ambiente?. Dro Soft, de la mano de Electronic Arts, nos sirve este juego que nos promete los play-off mas igualados de los últimos años.

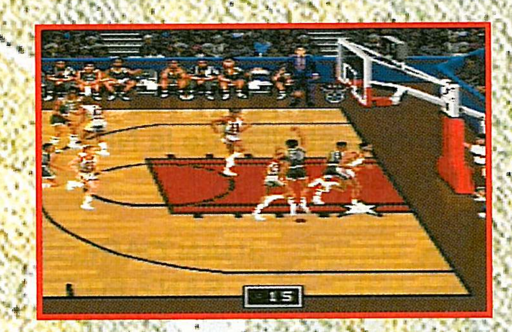


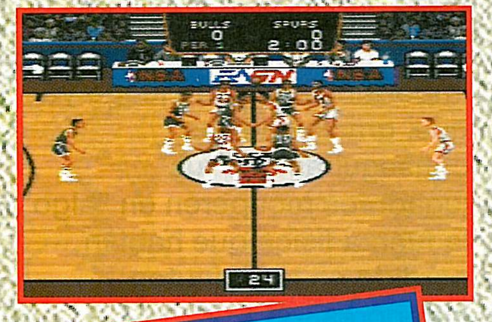
Hace ya mucho tiempo que los ususarios de compatibles puedieron disfrutar del que entonces era el mejor juego de baloncesto, Lakers Vs Celtics. Sin cambiár absolutamente nada de su desarrollo y adaptándolo solamente a las posibilidades de nuestra Super Nintendo -que por otra parte son mayores... en ciertos aspectos- Electronic Arts nos sirve este juego bajo un nombre distinto, Bulls Vs Blazers.

BULLS Vs BLAZERS









 UN GRAN ABANICO DE POSIBILIDADES

Tras la típica presentaciòn de los juegos de Electronic Arts, un menú nos dará la posibilidad de adaptar el juego a nuestras posibilidades y/o preferencias. Se nos da la posibilidad de elegir entre juego arcade o simulación, partido amistoso o play-offs, uno o dos jugadores contra el ordenador, tiempo de juego, etc.
Tras esto, debemos elegir el equipo con y contra el que queremos jugar, de entre todos los que componen la NBA.
En cuestión de reglamentación, es el juego mas completo que he visto en este aspecto. Entre todas ellas destaca la posibilidad de hacer jugadas de tres puntos -canasta válida y tiro adicional- además de los tiros uno mas uno a partir de la séptima falta.

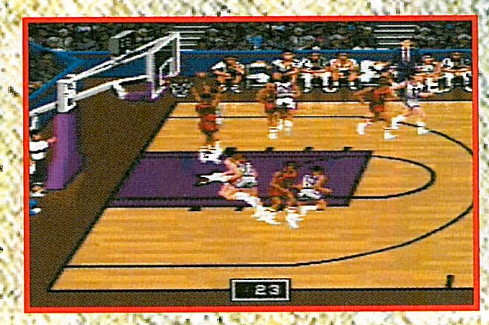
Un aspecto fundamental que deberás controlar será el del cansancio de los jugadores en el modo simulador -opción que se selecciona automáticamente en los play-off-,

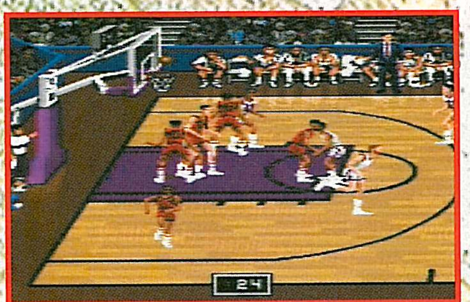
LOS EQUIPOS

Tenemos un amplio abanico de posibilidades a la hora de elegir al equipo con el que queremos jugar, desde los carismáticos Lakers o Celtics hasta los potentes... Bulls o Blazers pasando por el resto de equipos de la liga e incluso los All Star de cada una de las conferencias.









LA PLANTILLA

Antes y durante los partidos -en los tiempos muertos y descansos- se nos prensentarán unos tableros con los nombres de los jugadores, el número, las personales, la fuerza física, las estadísticas tanto de la temporada como del partido, y en general todo o casi todo lo que queramos saber.





debiendo hacer los cambios necesarios en el momento oportuno.

UN RESPIRO

Los tiempos muertos también van a tener su importancia en este juego ya que, gracias a ellos, conseguirás que tus jugadores recuperen en "algo" la fuerza física que habían perdido en los minutos anteriores.
Por último, recuerda que, al igual que ocurre en la realidad, cuantos menos tiros metas mas baja tendrán los jugadores la moral y viceversa. Gracias a esto, en determinados momentos del partido tus jugadores lo meterán todo... o nada.

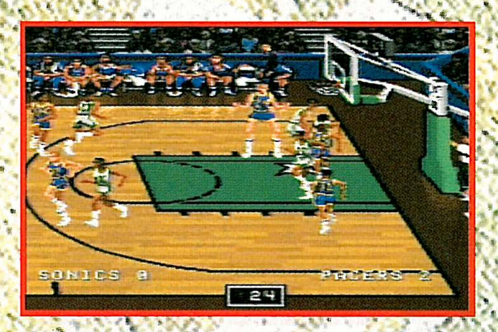


A JUGAR...

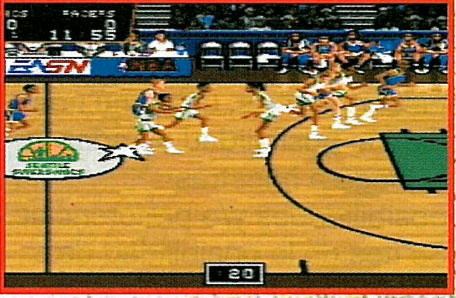
Tras leerte el libro de instrucciones y ver todas las posibilidades que incorpora el cartucho, llega la hora de jugar un rato con el. Quizás te lleves una desilusión en los primeros momentos debido a los bruscos movimientos de los jugadores, pero si consigues sobreponerte a este mínimo pero molesto defecto seguro que vas a disfrutar no como un enano, sino como las gigantes estrellas de la NBA. Interesante.



JUAN CARLOS SANZ FDEZ. "MAY".





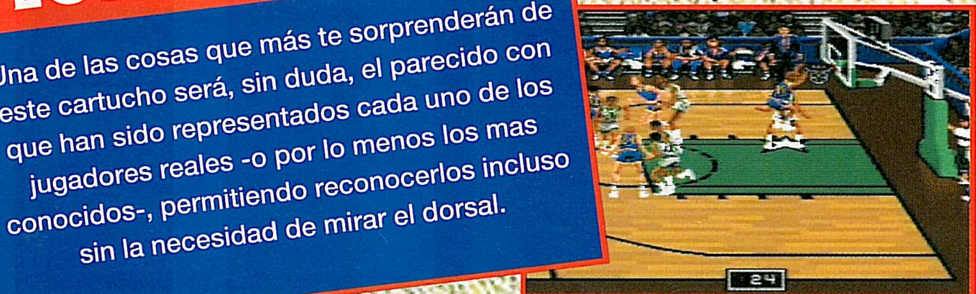






VALORACION

JUGABILIDAD	85
MOVIMIENTOS	80
ORIGINALIDAD	75
GRAFICOS	80
SONIDO	80
	80



LOS JUGADORES

Una de las cosas que más te sorprenderán de este cartucho será, sin duda, el parecido con que han sido representados cada uno de los jugadores reales -o por lo menos los mas conocidos-, permitiendo reconocerlos incluso sin la necesidad de mirar el dorsal.




CONCURSO FAX TRONIC GROUP OK SUPER CONSOLAS

SORTEAMOS 400 RELOJES MODELO GAME BOY

¿Te gustaría ganar un original reloj tan consolero como una Game Boy? Pues es muy fácil. Tan solo tienes que rellenar con tus datos el cupón que aparece en este anuncio y en los dos siguientes números de Ok Super Consolas (solo se admitirán los originales, no fotocopia) y enviar los tres cupones a la dirección de nuestra revista:



OK SUPER CONSOLAS
Plaza República del Ecuador
Nº2-1ºB.
28016 MADRID

Participarás en el sorteo de estos originales relojes. Animo, escríbenos, seguro que tendrás la suerte de conseguir uno.

Bases del concurso:

- Entre todas las cartas recibidas con los tres cupones se realizará el sorteo de los relojes ante Notario.
- El sorteo se realizará el día 10 de Septiembre ante Notario y la lista de ganadores se publicará en el número siguiente a la fecha del sorteo.
- La participación en este sorteo implica la aceptación de las bases del mismo.

CUPON CONCURSO (I)
FAX TRONIC GROUP OK SUPER CONSOLAS

Si, deseo concursar en este maravilloso y apasionante concurso para conseguir completamente gratis el fantástico reloj GAME BOY.

Nombre: 1er apellido:
2º apellido: Domicilio: Nº:
Piso: C. Postal: Ciudad: Provincia:
Edad: Profesión: Teléfono:
Firma:

RECORTA Y MANDA ESTE CUPON A LA SIGUIENTE DIRECCION:
Editorial Nueva Prensa (CONCURSO RELOJ GAME BOY)
Pza. Ecuador, 2 1ºB 28016 Madrid

CONCURSO FAX TRONIC GROUP OK SUPER CONSOLAS




MEGA DRIVE

WARSPEED



Pasarela: WARSPEED
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: ACCOLADE
Distribuidor: ARCADIA.
N. Jugadores: 1

Allá por el siglo XXXI, se descubrió que los agujeros negros (que siempre se habían relacionado con la muerte y la destrucción) eran en realidad puertas hacia otros cuadrantes de la galaxia. Descubrimiento que, por cierto, vino de perlas a la población terrestre que se encontraba desde hace decenios en guerra con los extraterrestres de turno (para variar un poco de argumento).

DE AGUJERO EN AGUJERO

¡Qué cosas tiene la vida! Miles de años creyendo que mas allá de los agujeros negros no había nada, y ahora resulta que esa teoría no solo es falsa, sino que además es totalmente contraria a lo que los últimos descubrimientos disponen.
Y es que, ahora viajar por el espacio, se reduce a mirar el mapa y, cual estaciones de metro, buscar el agujero negro que nos situe mas cerca de nuestro objetivo. Curioso de verdad.

ACCOLADE A TOPE

Warpspeed aparece en el mercado como continuación a la productividad de que ha hecho gala Accolade a la hora de introducirse en el mundo de las consolas. De entre esa masiva

LAS MISIONES

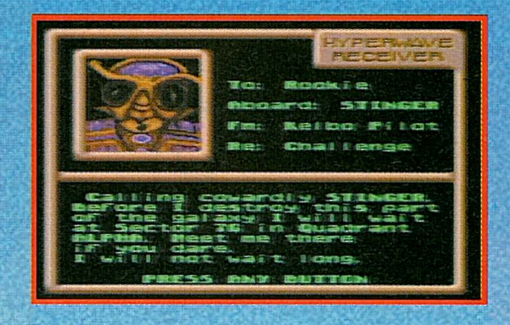
Una vez abandones el hangar, y en una comunicación directa con el jefe de la flota terrestre, se te indicará el lugar exacto en que debes llevar a cabo tu misión, o, lo que es lo mismo, donde deberás acabar con todo alien viviente que te encuentres (más vale que te encomiendes a todos los Santos posibles si quieres acabar con vida).











CAZA DEL JERO NEGRO



aportación se pueden sacar juegos buenos y no tan buenos, pero también podrás encontrar juego "normalillos" (como este Warpspeed) que, por lo menos, te harán disfrutar un buen rato. El juego, cuyo desarrollo se puede llegar a comparar con el del conocido Wing Commander, se centra en proteger nuestra base de los ataques enemigos. Para movernos por el espacio, disponemos de los ya mencionados agujeros negros, aspecto esencial que deberás controlar si quieres hacer algo en el juego ya que la velocidad que alcanza nuestra nave es suficiente para desplazarnos a través de sectores, pero no a través de cuadrantes.



MEJORANDO LO MEJORABLE

Nuestra nave se renovará según vayamos cumpliendo puntualmente con nuestras misiones (las condecoraciones esperan a todo aquel que las acabe), mejorando principalmente en la potencia del motor y, por consiguiente, la velocidad punta.
Con un poco de paciencia podrás conseguir misiles teledirigidos que te ahorrarán en mucho el trabajo de cazar a tus enemigos (pobre de tí si no te haces con ellos).

Pasando un poco al aspecto técnico, decir que, gráficamente no aporta nada nuevo a este tipo de juegos aunque, eso sí, los movimientos aumentan en muchos enteros la calidad del programa. No esperes nada especial del sonido por que no lo encontrarás.
En resumen, interesante pero poco "fotogénico".

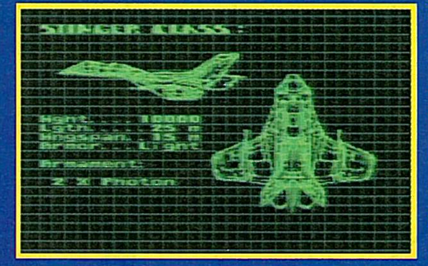


EDUARDO MANOSTIJERAS

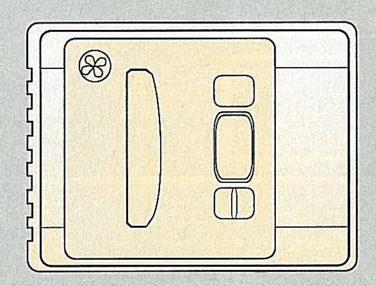


EL "VEHICULO"

Dispones de varias naves, a cada cual mejor, que irás pilotando según avances en el juego. Incorporan pocas pero importantes mejoras como el uso de misiles dirigidos en lugar del láser. Como te costará bastante en las primeras partidas avanzar a través del juego, lo mejor será que te vayas al menú de opciones y te entrenes unos momentos con cada una de las naves disponibles.





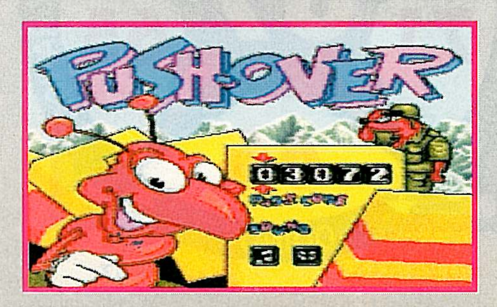


PUSHOVER

JUGANDO A

Pasarela: PUSHOVER
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: OCEAN
Distribuidor: ERBE.
N. Jugadores: 1

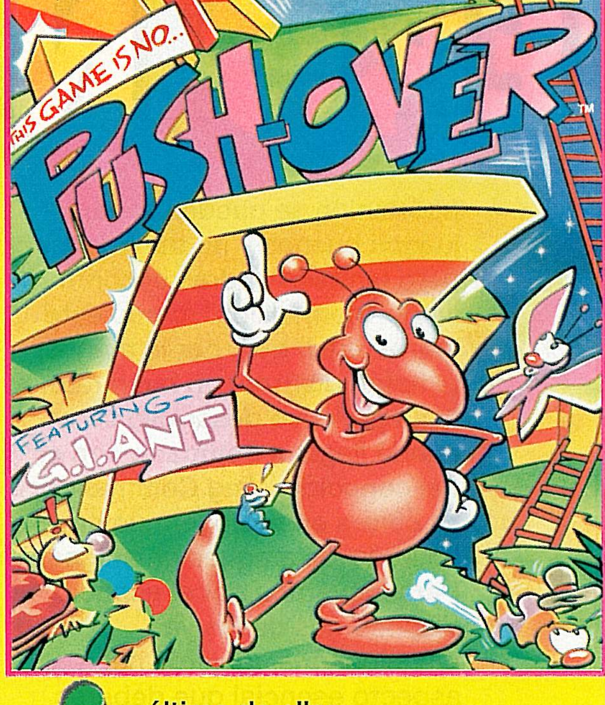
Imaginaos la escena: una hormiga cuya obsesión, en el tiempo libre , es jugar al dominó. Bueno, no exactamente, lo que le gusta es colocar las fichas una detrás de otra para así, y tras derribar la primera, que todas las demás caigan de forma consecutiva. ¿Está claro, ¿no? Atentos.

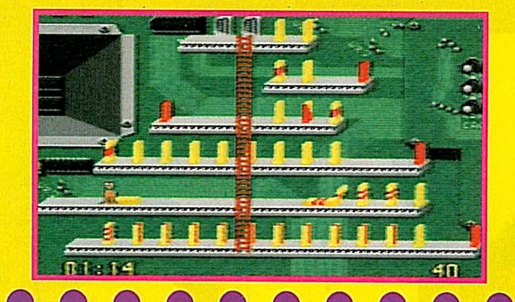


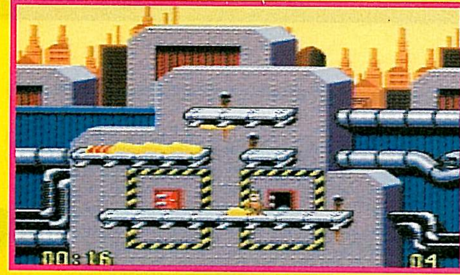
¿Recordáis aquel programilla que salió hace ya algún tiempo en su versión "computerizada" y que tenía como protagonista a una hormiga llamada G.I.Ant. (el nombrecillo tiene su gracia en inglés) que se dedicaba a derribar toda ficha de dominó que encontraba en su camino?. Quizás, los que no estáis muy metidos en la onda de esto de los videojuegos no lo recordéis, pero os puedo asegurar que tuvo su cierto éxito por aquellos mundos.

Mucho enrollarme haciendo historia, pero aun no os he contado en que consiste el desarrollo del juego. Cierto, intentaré explicároslo en pocas palabras.

La pantalla de juego consta, principalmente, de una serie de plataformas sobre las cuales se elevan una serie de fichas de dominó. La última de ellas (caracterizada por su inconfundible decoración a bandas rojas y amarillas) se denomina ficha "gatillo" y es la encargada de activar (cuando caiga) la puerta que se encuentra su lado y que ha de transportarte a otro nivel. Hasta aquí todo bien, la cosa se complica cuando te das cuenta de que algunas de

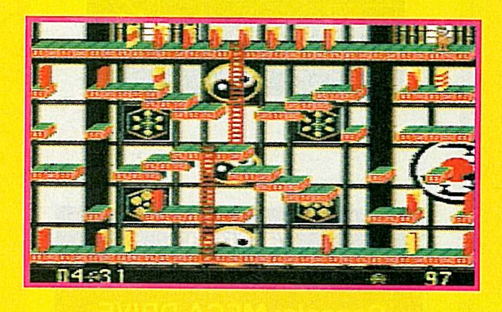








AL DOMINO



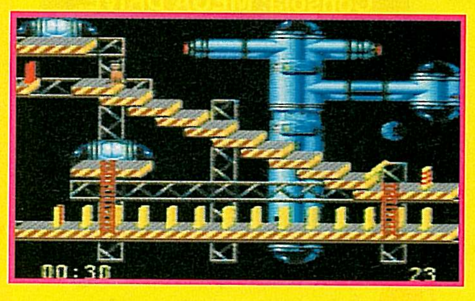
las fichas no estan colocadas en el sitio correcto, por lo que, al ser empujadas por la ficha que le precede, estas cortarán la reacción en cadena que se produce tras derribar la primera ficha.

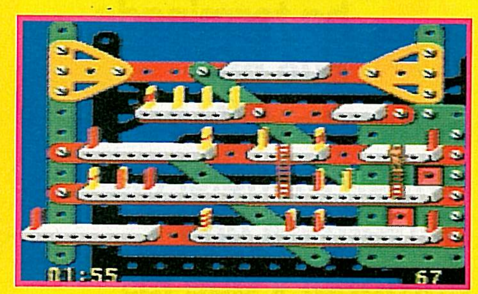
FICHAS Y FICHAS

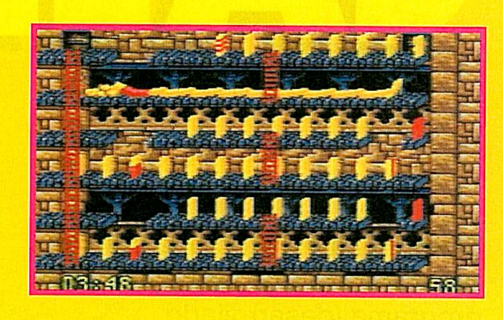
Para complicar un poco más la situación, hay fichas que en vez de caer como lo harían el resto de sus "compañeras" lo hacen de manera distinta (dependiendo de la decoración que exhiban), así, una ficha con una banda roja horizontal, al ser golpeada rodará de forma continuada hasta toparse con una nueva ficha (a la que, obviamente, empujará).
Hay una gran variedad de fichas diferentes; la ficha roja no puede caer y al rebotar una ficha contra ella, esta rebotará cambiando de dirección; una ficha mitad roja, mitad amarilla, significa que, cuando esta caiga, se dividirá y empujara a las fichas que tenga a ambos lados; como último ejemplo, la ficha amarilla con dos rayas rojas horizontales caerá (empujando la ficha que le sucede) y desaparecerá.
En ti se deposita la responsabilidad de descubrir en que caso pueden ser utilizadas cada una de ellas.

UN JUEGO G.I.ANT (GIGANTE)

Lo que más destaca de este juego, sin duda alguna, es el perfecto clima de humor que envuelve a todo el juego y, por supuesto, a tí.
Los gráficos son, mas que nada, simpáticos, obligándote a soltar alguna que otra carcajada en tus primeras partidas. A ello contribuye también el movimiento del juego, destacando por encima de todo, los super-simpáticos movimientos de nuestra "colega" la hormiga.







El sonido, como siempre, cumpliendo con su cometido, aumenta la calidad de un cartucho cuyo único fin es el de hacernos pasar unas agradables tardes de verano. ¡Y vamos que lo consigue!
Te enganchará.

EDUARDO MANOSTIJERAS



MEGA DRIVE

Pasarela: KICK OFF
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: ANCO/ U.S. GOLD
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1 ó2

Ahora que la liga ha terminado, que no podemos disfrutar de ningún mundial (ni siquiera de uno europeo) y que las tardes de los Domingos están algo huérfanas sin fútbol, ¿qué mejor que la versión Mega Drive del legendario programa de Dino Dini para hacer mas corta la espera?.



CALIDAD

¿EL MEJOR SIMULADOR DE FUTBOL?

Siempre ha existido una opinión generalizada que atribuye a este programa (desarrollado inicialmente por un italiano que respondía al nombre de Dino DIni) el liderazgo en el ranking de simuladores de fútbol (aunque, en mi modesta opinión y pecando de nostálgico, ese primer puesto se le debía conceder a la primera criatura que gestó el "genial" John Ritman: Match Day). Discusiones aparte, supongo que estarás impaciente por conocer que conserva este programa de su primera versión en Amiga (si ya lo conocías) o, en su defecto, que podrás encontrar en los chips de silicio de este cartucho (que bien me ha quedado, ¿eh?).





KICK OFF

DE LIDER







CUESTION DE OPCIONES

En primer lugar, el abanico de opciones de que dispones son prácticamente "infinitas"; desde la elección del terreno de juego, hasta la elección de equipos, pasando por las imprescindibles opciones de configuración (esto es, tiempo que dura el partido y demás reglas de juego que puedes cambiar a tu antojo). Puedes jugar partidos amistosos, partidos de competición oficial, eliminatorias de copa de Europa, mundiales, liguillas, etc.
Más opciones: la elección de equipos es muy variada. Tienes a tu disposición las selecciones "punteras" en esto del fútbol, así como a los principales equipos de Europa (destacando, por supuesto, el Madrid y el Barcelona).



Tras tanta opción (será mejor que te leas el manual de principio a fin si quieres sacarle el máximo rendimiento a tanto menú), lo mejor será que comience de una vez el partido en sí, la emoción del fútbol...

EL JUEGO

No te preocupes, no. A todos nos ha pasado lo mismo la primera vez que hemos hechado una "partidilla" a este juego. El balón es imposible de controlar y, trenzar una jugada, puede llegar a ser una tarea harto difícil. En este momento llega el dilema de siempre; ¿Apagamos la consola o intentamos mejorar nuestro control del balón?. La opción lógica sería jugar un ratillo más a ver si la cosa mejora en algo, pero mucho nos tememos que no va a ser así.
Dejando de lado este "pequeño" problemilla, el juego dispone de reglas hasta ahora inéditas como el fuera de juego o la imposibilidad de cederle el balón al portero con el pie, incluyendo otras más comunes como el lanzamiento de faltas con barrera o desde el punto de penalty.

TODO KICK OFF

El cartucho, que duda cabe, es muy completo en todos sus aspectos, permitiendo personalizar el juego de acuerdo con nuestras preferencias. Incluye todas las reglas del deporte Rey y además está muy bien tratado tanto en al aspecto gráfico, como en el de movimientos, como en el auditivo.
Pero, pero, pero... es una auténtica lástima que el control de balón sea tan complicado (hay gente que me asegura que no es tan difícil; para mi lo es), aspecto que le resta mucha jugabilidad. Aun así te lo recom... bueno, dejo que tú decidas.

DOCTOR JONES



GAME BOY

TERMIN



Pasarela: TERMINATOR 2
Consola: GAME BOY.
Compañía: LJN
Distribuidor: ERBE.
N. Fases: 6
N. Jugadores: 1

MAQUINA

El T2 vuelve a nuestras pantallas (perdón, a nuestros LCD) en una versión que os sonará a todos aquellos que, con frecuencia, visiten los salones recreativos donde se suele acabar con la paga de los Domingos. No, no es una simple continuación de la primera parte, es algo totalmente distinto.

EL DIA DEL JUICIO FINAL

Todos conocereis el argumento de la que, hasta el momento, es la película mas cara de la historia y, por que no decirlo, también una de las mas taquilleras. Por si acaso hay algún despistadillo entre el numeroso público que se encuentra hoy aquí con nosotros, vamos a darle un repasillo.





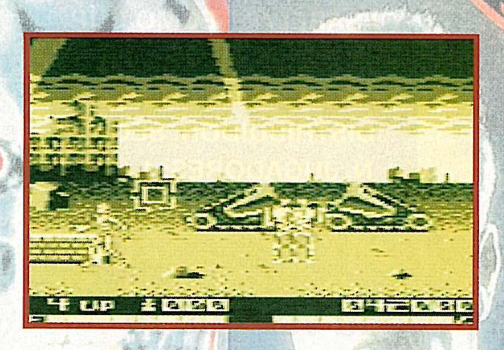
A T O R 2

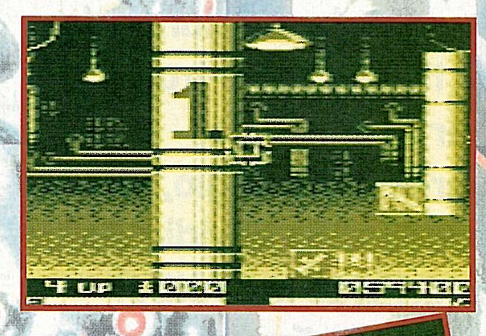
Data en los archivos que el 29 de Agosto de 1997 tres mil millones de personas perdieron la vida a causa de una explosión nuclear. La explosión, cuya decisión fue tomada por el ordenador central que, por aquel entonces, ya poseía un un poder de decisión superior, incluso, al de el presidente de los EEUU. Tras la explosión, y durante los últimos treinta años, los humanos mantendrán una guerra interminable contra las máquinas que en los últimos tiempos comenzará a decantarse a su favor. Forzado por la situación, el ordenador responsable del holocausto nuclear ha tomado la decisión de enviar en el tiempo a uno de sus T1000 con la única misión de acabar con John Connor, futuro líder de la resistencia. Deben actuar rápidamente si no quieren morir... incluso antes de nacer...



A LA CAZA DE JOHN

El juego, que respeta en su práctica totalidad el desarrollo de la máquina original (dentro de sus limitaciones, claro) nos situa en la piel (es un decir) de un T100, antigua versión del modernísimo T1000. Nuestro objetivo, al igual que ocurriese en juegos como Operation Wolf, consiste en dirigir la mirilla que aparece en la pantalla y destruir todo aquello que no nos sea de excesiva confianza. Cada cierto tiempo tendrás que reponer tu arsenal de munición (incluidos los misiles) y que encontrarás en pequeñas cajas repartidas a lo largo y ancho del decorado. Como era de esperar, al final de cada fase tendrás la "agradable" visita del enemigo final, eso sí, si consigues llegar hasta él. Con un poco de práctica, estamos seguros de que, no sólo no vais a tener ningun problema con los "guardianes", sino que, John Connor no tendrá ningún problema a la hora de madurar y salvar a la tierra... (esto ha quedado bien).





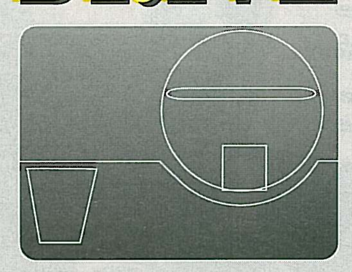
ALTA CALIDAD

Es de agradecer que se haya realizado una versión de esta magnífica máquina para nuestra portátil, pero, sobre todo, se agradece que el nivel de calidad conseguido sea tan alto. Se han respetado fases, enemigos, guardianes y demás elementos que incorporaba la máquina original, tan solo le falta... bueno, ya sabeis; la magnífica ********* que incorpora la coin-op (de todas maneras, sería un poco difícil apuntar). Resumiendo; no esperes encontrar la maquina original en tu Game Boy, pero sí una muy buena versión adap tada a las posibilidades del "aparato". OK.



EDUARDO MANOSTIJERAS

MEGA DRIVE



PASARELA : TECMO CUP
CONSOLA: MEGA DRIVE
COMPAÑIA: TECMO
DISTRIBUIDOR: SEGA
N. JUGADORES: 1 ó 2

TECMO CUP

EMULAN A BENJI

Si cada vez que te sentabas delante de tu televisor -tras haber acabado los deberes del colegio, claro- sentías envidia de esos artistas del fútbol que respondían al nombre de Benjie y Oliver, estas de enhorabuena. Tecmo acaba de llevar a tu consola toda la emoción y espectacularidad que caracterizan sus partidos.

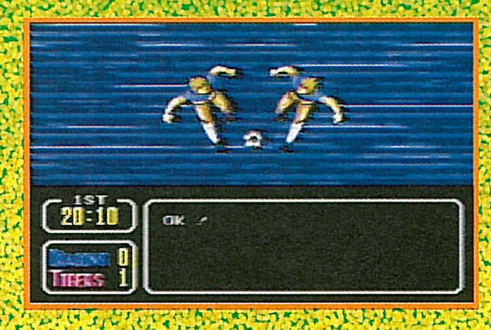














UN TOQUE DE ESPECTACULARIDAD

Tecmo ha creado un juego cuya principal característica es la originalidad. Atraídos por la idea de los dibujos animados japoneses, han realizado un programa extraño y confuso en los primeros momentos pero que, al cabo







del tiempo -y segun gustos, por supuesto- puede llegar a gustar.
El sistema de juego utilizado es tan simple y tan complicado como los mismísimos dibujos japoneses. Olvídate de jugar al fútbol como lo habías hecho hasta ahora. Aquí deberás limitarte a decirle a la consola lo que quieres que haga el jugador que lleva el balón en ese momento en determinadas circunstancias. Para explicártelo mejor vamos a ponerte un ejemplo; tu jugador lleva la pelota y le entra un defensa, el ordenador te dará la posibilidad de driblarle, lanzar a portería, pasársela a un compañero, etc. En ese momento se te mostrarán una serie de animaciones -idénticas a las de televisión- que se sucederán hasta que se te de una nueva opción de elegir.

Quizás nuestras explicaciones no te hayan servido de mucho, pero para concluir y dejarte las cosas un poco mas claras te diré que este es un juego de fútbol "conversacional" -igual lo he liado mas- que lo único que te permitirá será sentirte parte de ese grupo de jugadores ficticios que han apasionado a los niños -y no tan niños- de este país.
Puede llegar a gustarte.

● ● J.C. "DOCTOR JONES"

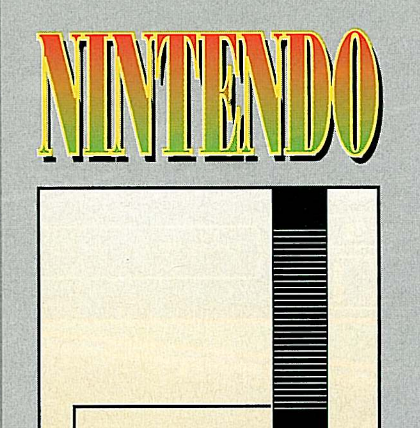






IDO
E & OLIVER

NINTENDO

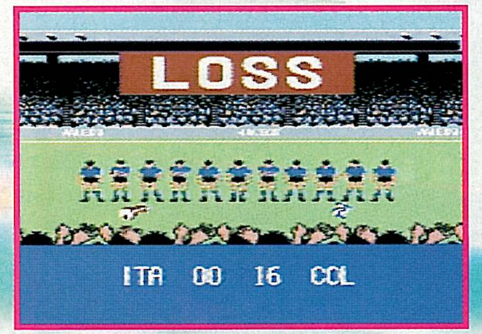


Pasarela: GOAL 2
Consola: NINTENDO.
Compañía: JALECO
Distribuidor: SPACO, S.A
N. Jugadores: 1 ó 2

GOAL 2



Los fanáticos del fútbol están de enhorabuena. Llega a tu Nintendo un nuevo cartucho avalado por la experiencia de Jaleco; Goal 2. Llega, en definitiva, otro juego de fútbol, y van...



De vez en cuando, entre la avalancha de títulos que, cada mes, abordan el mismo tema, aparece un cartucho que tiene ese “algo” especial que lo hace muy, muy recomendable.
En el caso que nos ocupa, ese “algo” se atribuye a la adicción y jugabilidad que derrocha el programa por los cuatro costados. Además, el programa incluye gran cantidad de posibilidades, proporcionando una gran variedad en todos los aspectos. Pero bueno, ese es el objetivo del próximo apartado.

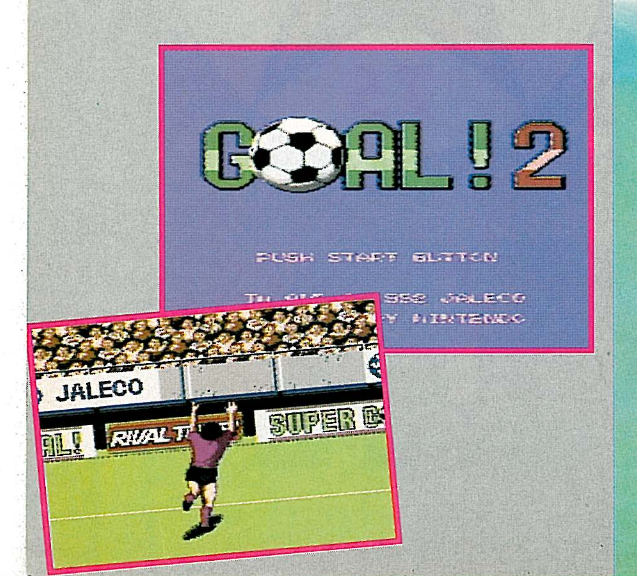
DE OPCION EN OPCION

En lo que se refiere a reglas de juego , tendremos varias

LOS JUGADORES

Los jugadores, obviamente, no son ajenos a lo que ocurre en el terreno de juego, por ello el cansancio les afecta al igual que ocurre en la realidad. Por supuesto, no todos los futbolistas tienen la suerte de jugar como Michel, por ellos, antes de cada partido, aparecerá una tabla con las características técnicas de cada jugador.

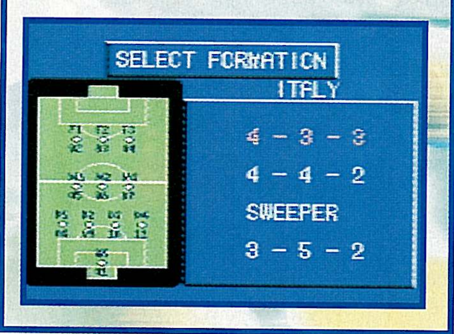




PENALTY A

LAS TACTICAS

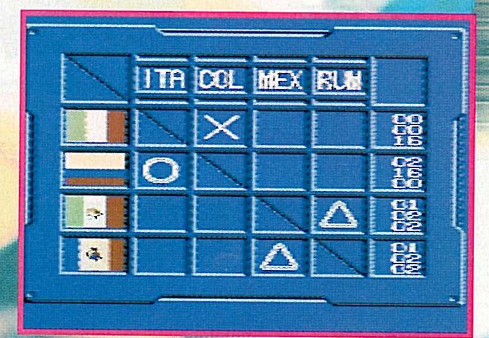
Antes de cada partido, deberás decirle a tus jugadores que posición van a ocupar en el campo. Por ello, el cartucho incluye un gran abanico de tácticas entre las que podrás encontrar la ultra-defensiva 4-4-2 o el clásico 4-3-3. Todo depende del tipo de partido que vayas a jugar.



LAS VISTAS

El juego tiene una extraña forma de presentarnos el terreno de juego mediante dos vistas distintas. En determinados momentos se utilizará una u otra. Una vista general para los saques de puerta, corners, pases largos, etc. La vista zoom se utilizará durante la mayor parte del juego en la que tanto los jugadores como el campo se observará con más detalle.







opciones, entre ellas la de elegir si las faltas y los penalties serán o no señaladas durante el transcurso del juego.
Elige también si tu portero será manual o automático , si tus jugadores se moverán siguiendo las diagonales de la pantalla o si lo harán linealmente (no es extraña esta opción ya que, al estar representado el campo en diagonal, un movimiento lineal podría dificultar el control de nuestros jugadores).
Podrás jugar contra tu consola, contra un "coleguita" tuyo e, incluso, los dos contra la máquina. Ya sólo te falta seleccionar el tiempo que deseas jugar y la táctica que vas a utilizar durante el partido. Está todo listo para comenzar...

EL MATCH

Tras el sorteo de campo, aparecerá ante nosotros el estadio en que se va a desarrollar el encuentro. Gracias a la perspectiva utilizada (isométrica ella) tendremos una visión mas amplia del terreno de juego (que se hará mucho mayor cuando el balón se eleve).
Trás esta primera impresión, empezaremos a ver las cosas con otros ojos; los gráficos son algo «cutres» y el movimiento, digamos simplemente que "no es muy bueno". El sonido... ¿qué esperabas?.
El juego no es una maravilla de la técnica, ¿y que?. Es divertido, y eso si que es importante. Pero, ¿por qué discuto?. Yo, por el momento y hasta que saquen algo mejor que esto, me voy a echar una partidita a este más que recomendable Goal 2.
Me gusta.



DOCTOR JONES



A TU NINTENDO

NINTENDO



Pasarela:
BEST OF THE BEST
Consola: NINTENDO.
Compañía: LORICIEL
Distribuidor: .ERBE
N. Jugadores: 1 ó 2

BEST OF



No sabemos si el título de este juego se refiere a la calidad de los luchadores o a la del cartucho. Lo primero se podría pasar, pero lo segundo, creemos que estaría fuera de toda lógica. Ni mucho menos es lo mejor de lo mejor, pero, seamos justos, tampoco es lo peor de lo peor, sencillamente es... normalito.







IMITANDO A VAN DAMME

Ultimamente, y a raiz de la cantidad desmesurada de violencia que los "chiquillos" absorben diariamente gracias a la televisión (un ejemplo claro son las famosas series japonesas), el prototipo de héroe se ha transformado radicalmente entre la población más joven. Los héroes de los más "mayores" (léase Superman o Spiderman) utilizaban principalmente sus poderes a la hora de acabar con los malos de turno. Ahora,

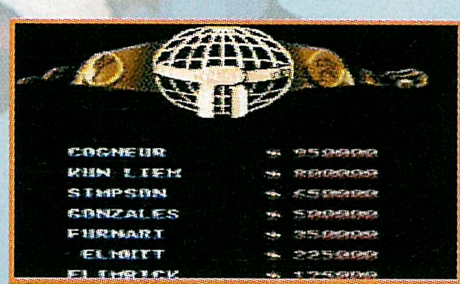


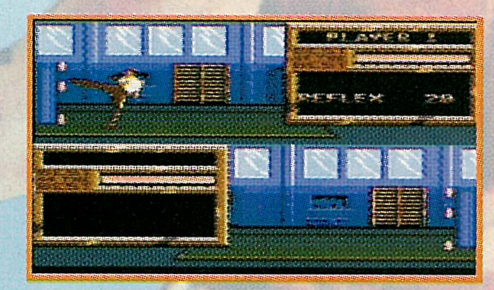
¿LO MEJOR

THE BEST









supuestos héroes como Van Damme o Seagal, utilizan también el poder de... los puños que, aunque menos pacífico si es, desde luego, más espectacular.

A "TORTAZOS"

Pero bueno, dejando de lado los sermones, lo que tenemos aquí es una nueva versión del ya archiconocido "Best of the Best", esta vez, para tu Nintendo.

El jueguecillo en cuestión, que posee un menú bastante amplio, nos ofrece la posibilidad de entrenarnos un poquillo antes de comenzar el combate, opción que, por otra parte, esta muy, muy bien ya que, salir al ring sin haber entrenado antes, puede ser mortal.

Trás haber calentado un poco, llega el momento de que nos calienten a nosotros la cara. Unos momentos en el ring y ya habás sentido el calor de la pista en un par de ocasiones.

Un par de horas de práctica y ya seremos capaces, al menos, de tenernos en pie.

El juego disponde de una amplia variedad de golpes con los que atacar a nuestro adversario, desde patadas y puñetazos hasta barridos, pasando por algunos movimientos avanzados que aprenderás trás muchos combates y entrenamientos.

PROBLEMA DE JUGABILIDAD

Sus programadores han cuidado muy mucho el aspecto visual, obteniendo unos resultados bastante "agradables". Los movimientos, sin llegar a compararse a los de otras versiones del cartucho son, con mucho, de lo mejor que puedes encontrar en tu Nintendo. Por último, el sonido... es el sonido. Típico de tu Nintendo.

Habrás comprobado que el cartucho no está falto de calidad en casi todos sus aspectos, pero, pero, pero... hay algo que falla: adicción. Se que este tipo de juegos nunca han sido Santo de mi devoción (ello quizás pueda influir), pero no hay adicción y eso se lamenta. Por lo demás... normalillo.

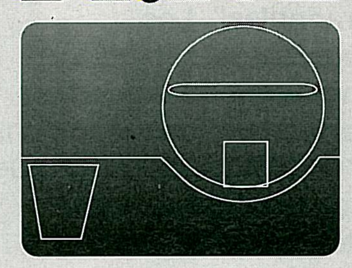
DOCTOR JONES



DE LO MEJOR?

EN ESCENA

MEGA DRIVE

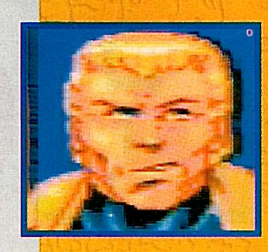


En Escena: Ex Mutants
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
Jugadores: 1 Niveles: 9



Año 2055. La tierra ha sido devastada por una guerra nuclear y sus desolados parajes están infectados de terribles y peligrosos mutantes. Sin embargo, el profesor Kildare, un humanoide programado para repoblar el planeta con la raza humana, ha conseguido convertir a seis mutantes en seres humanos, y con ellos comenzar una nueva era.

La tarea del profesor Kindale iba a ser casi imposible. La gran cantidad de mutantes que había y las pocas posibilidades técnicas despues de la guerra hizo que tuvieran que refugiarse en las profundidades. Por otra parte, los mutantes estan organizados por un déspota y cruel jefe, Sluggo. Este tiene el control de los mutantes y pretende acabar con cualquier vestigio de raza humana. Ayudado por su lugarteniente, Zygote, envía expediciones a la superficie para "reclutar" esclavos.
Kindale, dispuesto a combatir a Sluggo, mandó a cuatro de los seis integrantes del grupo de los ex-mutantes a atacar uno de los puestos avanzados de Sluggo, pero tras una terrible lucha, Bud, Tanya, Piper y Dillon fueron capturados. El plan de Sluggo era atrapar a todos los ex-mutantes, por lo que los





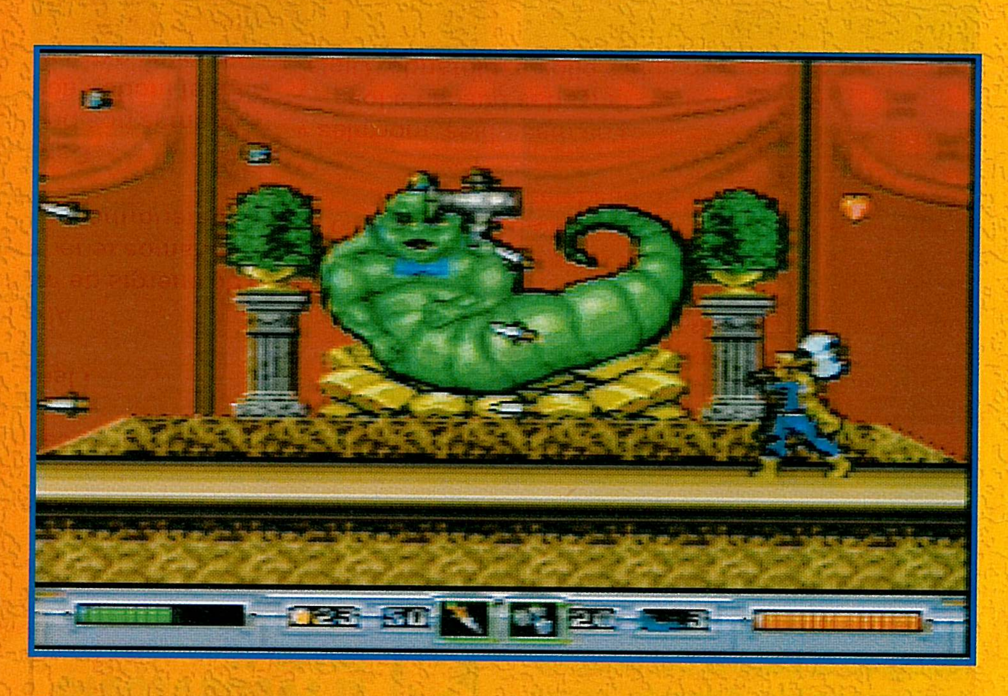




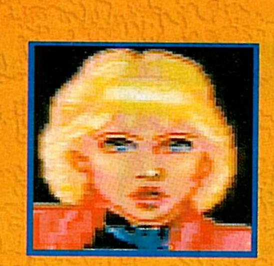
EX-MUTANTS

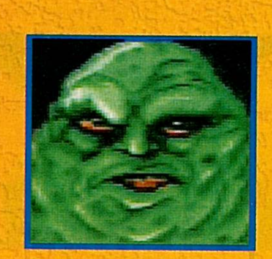
ACCION MUTANTE

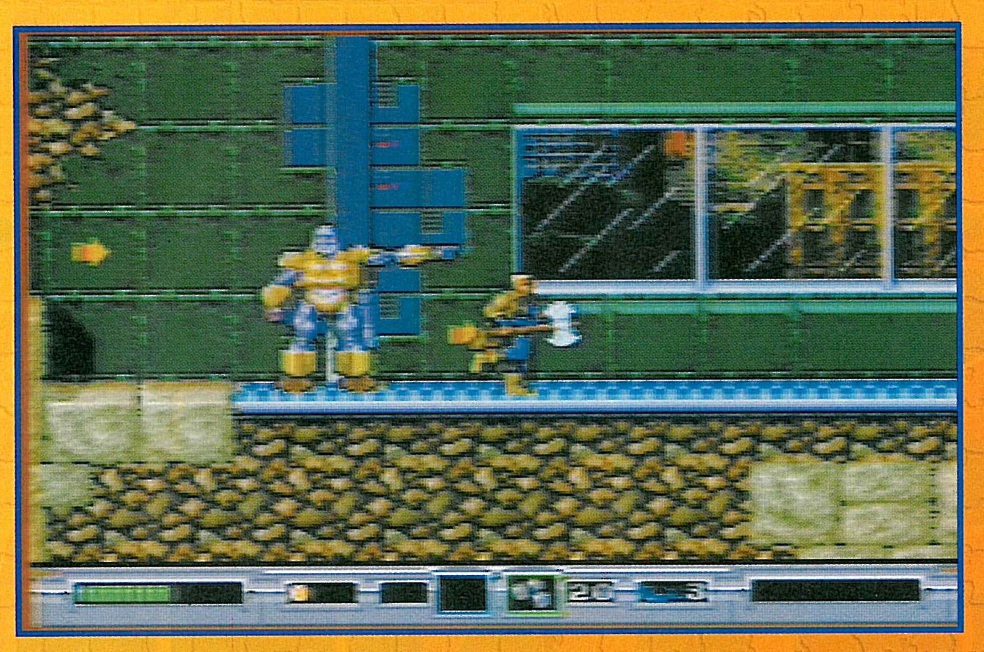
confinó en diferentes lugares de aquella terrible región con el fin de que sirvieran de cebo para el resto de componentes del grupo y poder acabar con todos.
Como era lógico y de esperar Ackroyd y Shannon corren a liberar a sus compañeros, y es aquí donde tú entras en acción. Podrás emular a cualquiera de los dos en su singular misión de rescate, pero los problemas son aún mayores.

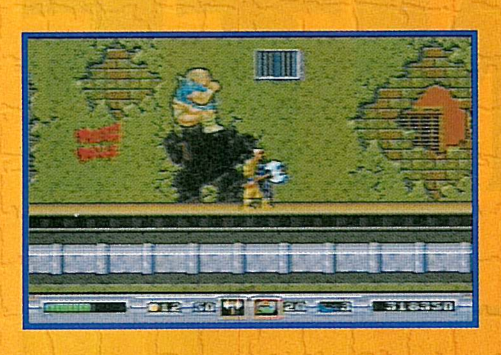


El laboratorio del profesor Kindale precisa mucha energía y las baterías de las que dispone se están agotando poco a poco. Deberás encontrar una célula de energía

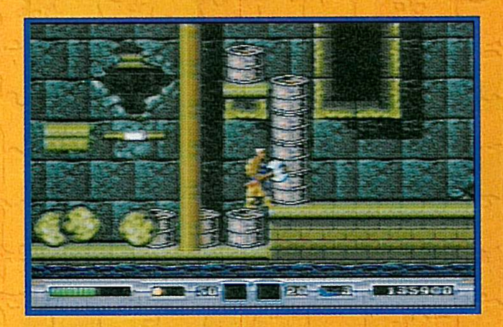













en cada nivel ya que de otra manera todo esfuerzo será inútil. Avanzar hasta el siguiente nivel sin haber recogido la batería del anterior será imposible. Además, como te he comentado anteriormente el planeta estaba lleno de mutantes, por lo que debes eliminarlos y evitar a su vez que ellos acaben contigo y con tu misión.



Nivel 1: EL LABORATORIO

Kindale te indica el camino a seguir. Te encuentras en la parte abandonada del laboratorio donde habitan algunas criaturas mutantes, gigantes ratas con aspecto semihumano que olerán tu sangre a distancia. Además, las defensas del laboratorio están activadas y puedes ser un blanco perfecto para las descargas eléctricas de los electrodos defensivos. Podrás recoger armas y monedas que te ayudarán en tu peligroso camino. Golpea con el hacha las cajas de madera que encuentres y te descubrirás agradables sorpresas.

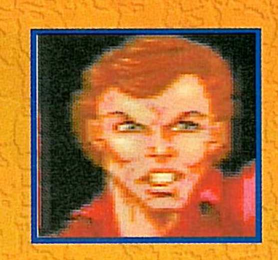


Nivel 2: LA CAVERNA

Una enorme montaña excavada en su interior esconde tu segundo objetivo. Sabes que allí se encuentra la primera batería de energía que tanto necesita el profesor Kindale. Cabezas de piedra que escupen fuego, horribles mutantes de cabeza de reptil, péndulos de sierra y lava son tus mayores obstáculos. Camina por los puentes de madera a través de este tenebroso lugar. Mucho cuidado con los mutantes de barro que surgen del techo rocoso. En el final de la gruta, abajo, se encuentra la ansiada batería. Al final del nivel encontraremos un enorme mutante que porta un hacha en forma de péndulo que despide bolas de fuego. Acaba con él. Si lo consigues habrás rescatado a Bud.

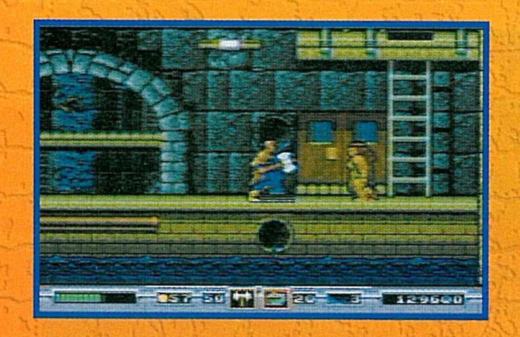


















Nivel 3: LA MINA

A bordo de una vagoneta debes sortear obstáculos tanto saltando como agachándote, pero mucho cuidado al hacerlo, pues la vagoneta está instalada sobre unos railes aéreos, por lo que irremisiblemente caerás al vacío y comenzarás desde el principio. Es aconsejable estar más pendiente de no caer que de recoger los numerosos y suculentos tesoros que se pondrán a tu alcance.



Nivel 4: EL BOSQUE

Un precioso bosque esconde terribles peligros. Rinocerontes mutantes enanos están al acecho, y de las cabañas situadas en las plataformas de los árboles surgirán alimañas con muy malas intenciones. Sube hacia la derecha y déjate caer hacia la cascada. Allí debes enfrentarte a un buda-mutante empeñado en freirte a lo bestia con las bolas de fuego que escupe por la boca. En este nivel hay otra batería. Se encuentra situada en el medio de la cascada, así que salta y reza lo que

PERSONAJES Y PROTAGONISTAS



EL PROFESOR KINDALE: Humanoide. Su misión es repoblar la tierra de nuevo convirtiendo a los mutantes a su estado humano original. Dió vida humana a los seis integrantes del grupo.



SLUGGO: Regente de los mutantes. Su gran capacidad organizativa le llevó a montar un imperio donde la esclavitud y la maldad son sus mejores armas. Su misión es acabar con cualquier vestigio humano que pudiera poner en peligro su reinado.



ZYGOTE: Científico. Creador de los sombreros de control mental con los que Sluggo gobierna a voluntad los mutantes.



ACKROYD: Bromista y curioso. Interesado por la historia. Es uno de los dos personajes por los que podrás optar para completar esta aventura. Fuerte y robusto.



SHANON: Valiente y sociable. Encarna el buen corazón del grupo. Es el otro personaje protagonista. Agil y veloz.



BUD: El más joven e inquieto. Su ambición le lleva a ser en ocasiones un tanto desagradable.



TANYA: Simpática y dicharachera. Parece ser que prefiere las cosas un poco a lo loco. Sabe hacer valer sus encantos.



PIPER: Despierta y serena. Es el cerebro del grupo.



DILLON: Cerebral, cauteloso y reflexivo. Lider del grupo.









ARMAS AUXILIARES Y OBJETOS ACUMULABLES

Se encuentran disponibles en todas las fases. A veces podremos verlos con facilidad, otras será necesario abrir algún cajón o recogerlo cuando lo suelte un enemigo que acabamos de abatir, y otras se encontrarán ocultos en el escenario y solo serán revelados cuando golpeemos con nuestro arma.

ARMAS

Se pueden utilizar tantas como nos indique nuestro contador de armas, pero sólo se pueden lanzar 3 explosivos simultaneamente.

GRANADAS: Similares a las reales, explotan cuando chocan contra cualquier cosa.

BOMBAS DE REBOTE: Iguales que las anteriores, salvo que solo explotan en contacto con algún objeto viviente, rebotando cuando lo hace sobre objetos inmoviles.

MINAS: Muy útiles para poner fuera de combate a los enemigos que nos persiguen. Al activarlas, explotan cuando son pisadas.

CARGAS EXPLOSIVAS: De utilización similar a las minas, estas explosionan cuando ha transcurrido un corto espacio de tiempo desde su colocación.

ESFERAS TRAZADORAS: Las más útiles, mortales y efectivas de todas. Al ser lanzadas buscan a los enemigos y se lanzan sobre ellos explotando. Ojala fuesen ilimitadas.



OBJETOS ACUMULABLES

CELULA BATERIA: Son el objetivo fundamental de tu misión. Son esenciales para Kildare, y si alterminar la fase no ha sido recogida deberemos de volver de nuevo a la fase hasta encontrarla.

SUPER TIROS: Aumenta el poder de nuestro arma básico, añadiendo una ráfaga de tres proyectiles cuando se utiliza.

TIROS ESPECIALES: Al igual que los super tiros, pero disparando un proyectil.

1 UP: ¿Hay alguien que no sepa qué significa ésto?

ALIMENTO: Nuestro mermado indicador de energía sufrirá una inyección extra para ayudarnos a completar nuestra misión.

CORAZON: Llena nuestra energía hasta los topes.

EXTENSION: Añade dos campos a nuestro indicador de energía de manera que su capacidad aumente y podamos tener más energía que poder recoger posteriormente.

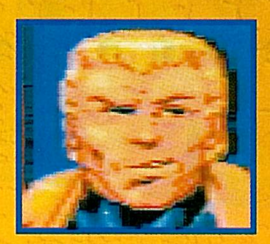
MONEDAS: Cada una nos proporciona 250 puntos. Además nos permiten obtener puntos y vidas extra. En el modo Fácil al recojer 50 monedas se obtiene una vida extra y 12500 puntos de bonificación. En el Modo Medio y Difícil se han de recojer 100 monedas, consiguiendo vida extra y 25000 puntos.

BOLSA DE MONEDAS: Contienen diez monedas.

ESTRELLA: Añaden 500 puntos.

DIAMANTE: Las de mayor valor (1000 puntos).















sepas. Desde aquí te enfrentarás a dragones de piedra cuyos largos brazos buscarán tu cuello para "acariciarlo" y a diablos alados cuya movilidad te lo pondrá difícil. Antes de llegar a la cascada tendremos opción de coger cargas explosivas, pero si disponemos de alguna que sea arrojadiza mejor, ya que luego lucharemos frente a un demonio alado mayor y más rápido que los anteriores es fundamental poder lanzar el arma. Tanya es quien está presa en este nivel. No le falles. Te recibirá con los brazos abiertos.





Nivel 5: LOS RAPIDOS

Sobre un tronco y en unas aguas de lo más movidas debemos conseguir no ser arrojados al turbulento río, y digo arrojados porque toda una suerte de obstáculos harán todo lo posible porque así sea. La orilla opuesta está plagada de catapultas que no cesarán de lanzarnos rocas, peces que emergen del agua escupiendo bolas azules y que debilitan nuestra energía, pajaros...

Recoge todos los objetos que puedas (sobre todo los corazones, ¡la salud ante todo!)



Nivel 6: LAS ALCANTARILLAS

Sin lugar a dudas el lugar más molesto y difícil de todos por los que has pasado. El agua subterranea es ciertamente peligrosa y no se contentará con disminuir tu nivel de energía, sino que te conducirán de nuevo al principio del nivel y restarán de donde más te duele: ¡tu contador de vidas! Y evita los trogloditas que encuentres, son realmente resistentes a tus golpes. Tu paso más peligroso será atravesar las alcantarillas saltando por los pequeños troncos y plataformas que se hundirán rápidamente con tu peso. Un consejo: elimina los peces antes de saltar a las plataformas.

El final del nivel te llevará a enfrentarte a un enorme y molesto dragón anillado. Después de acabar con él utilizalo como plataforma para salir. En la misma salida se encuentra otra batería. Hazte con ella y rescata a Piper.

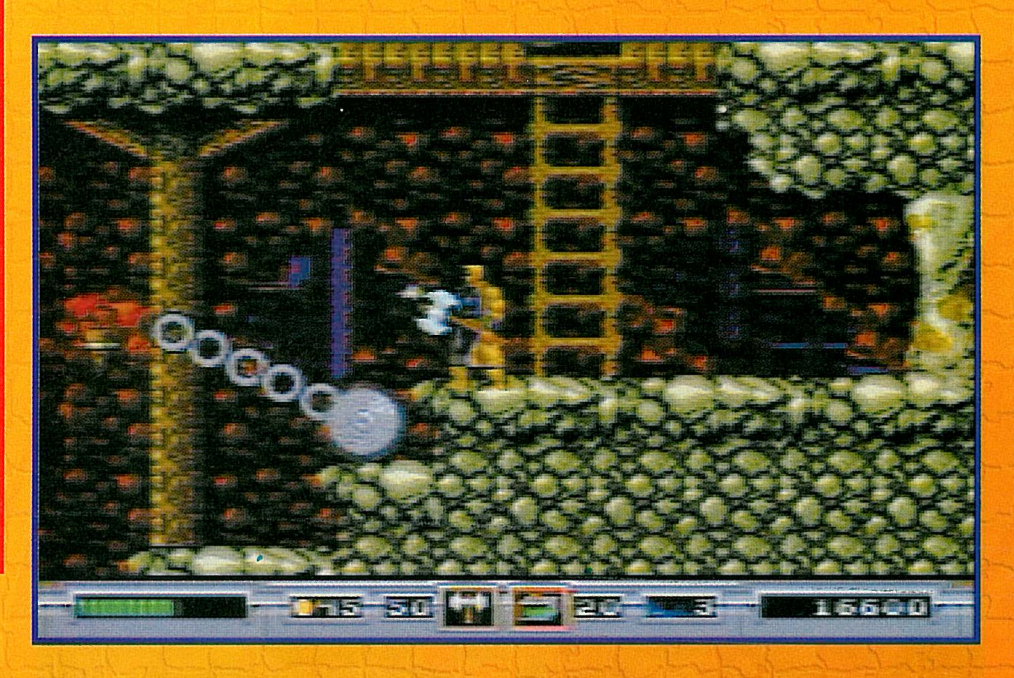


















Nivel 7: LOS SUBTERRANEOS

La forma más rápida para viajar es coger el metro, pero este va realmente deprisa y está lleno de mutantes. Evita las rocas y acaba con los mutantes, pero presta atención al suelo de los vagones, algunos no se encuentran en perfecto estado y puedes acabar bajo las ruedas del tren. Un poco más y ya está.



Nivel 8: EL RASCACIELOS

Un edificio medio en ruinas, largos pasillos y escaleras de incendio. Busca por todo él sin olvidarte de ningún rincón. No olvides que hay más salidas de las que parece, y a veces un buen bombazo en el sitio adecuado es el mejor atajo. Si te encuentras con un mutante que le ha dado por creerse Elvis no te dispares, es inofensivo y solo espera a que te acerques para soltar muchas, muchas monedas. Se rápido y coge todas las que puedas. Trepando por la cuerda del hueco del ascensor podrás acceder a los pisos que no pudiste a través de las escaleras. Por supuesto, no estás sólo. Una















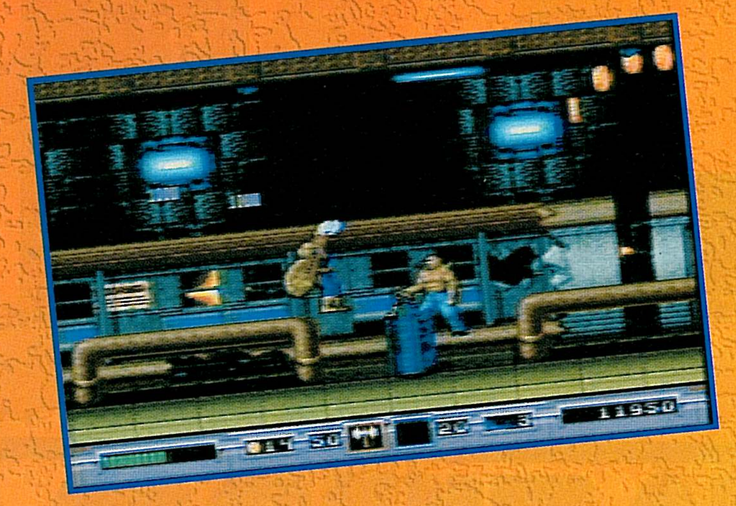
verdadera legión de "elementos indeseables" (y además mutantes, claro) querrán impedir que localices la última batería y llegues hasta la guarida de Sluggo.



Nivel 9: LA GUARIDA DE SLUGGO

Dillon es el último compañero a liberar. Tu misión está a punto de concluir, pero para que lo hagas con éxito has de terminar con Sluggo. Y aunque te estremezca la visión de este gusano de más de una tonelada de peso tu hacha no ha de temblar, pues en este punto sólo podrás contar con él. Tus demas armas no le producirásn ninguna herida. Acercate rápidamente y mueve el hacha evitando ser golpeado con su cola. Y para mayor dificultad te lloverán del cielo toda suerte de bombas.

 Enrique Rex



CONSEJOS GENERALES

- No utilices las armas auxiliares a lo loco. Es mejor usarlas cuando las cosas se pongan difíciles y no malgastarlas, no olvides que su número de usos es bastante limitado.

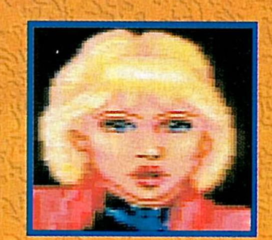
- No recojas armas con las que no te sientas a gusto. Si te manejas bien con una es mejor continuar con ella.

- Ciertas armas serán especialmente útiles para abrir nuevos caminos, sobre todo cuando se trata de volar algunos muros.

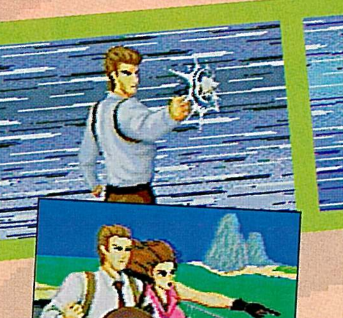
- Las baterias, tan necesarias para el profesor Kildare, normalmente se encuentran cerca de la salida, así que no es necesario que vuelvas hasta el principio de la fase cuando no las hayas encontrado. Recorre la última parte con lupa y no olvides que hay más caminos de los que se ven a simple vista.

- Las plataformas y los troncos de madera son muy sensibles a tu peso y muchas se vuelcan cuando te subes. Lo mejor es saltar de nuevo sobre ellas para que recuperen su posición.

- No tienes todo el tiempo del mundo para completar cada fase. El aire está contaminado de radioactividad y si te excedes demasiado, la pantalla comenzará a parpadear y con ello bajará tu energía rapidamente.

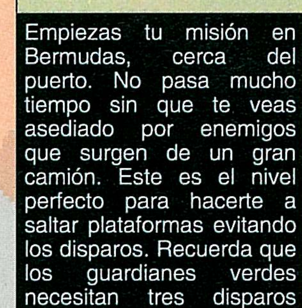
    



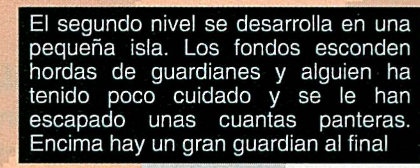




ROLLING THUNDER 2

Los satelites militares están siendo destrozados por una fuerza desconocida. Un comité del senado ha descubierto la fuente de los problemas y ha llegado a la conclusión de que un grupo terrorista llamado Geldra está detrás de todo ello. Como agente secreto tienes que acabar con ellos.



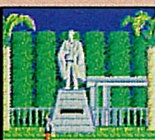
Nivel 1



Empiezas tu misión en Bermudas, cerca del puerto. No pasa mucho tiempo sin que te veas asediado por enemigos que surgen de un gran camión. Este es el nivel perfecto para hacerte a saltar plataformas evitando los disparos. Recuerda que los guardianes verdes necesitan tres disparos para ser abatidos.

Los guardianes te atacan desde la primera puerta y las plataformas de la derecha. Tendrás que colocarte detrás de esta caja para evitar al guardian verde. Dispara hasta acabar con él.

El segundo nivel se desarrolla en una pequeña isla. Los fondos esconden hordas de guardianes y alguien ha tenido poco cuidado y se le han escapado unas cuantas panteras. Encima hay un gran guardian al final



Salta a lo largo de esta sección y procura colocarte a la derecha para evitar a los guardianes. Utiliza las cajas como escudo y recoge las balas de abajo.

El nivel tres aparece como un hotel, pero a medida que avanzas te darás cuenta de que es una base de la más alta tecnología. Los guardianes son tan tontos como en los anteriores niveles, pero algunos se agachan para disparar.

Para pasar esta sección, desplázate a la izquierda y dispara al guarda desde allí. Si no, serás bombardeado con granadas.

Cuatro o cinco guardianes de varios colores te atacan desde este lugar. No puedes encontrar refugio debajo puesto que tienes otro guardian esperando.

Nivel 3



Los dos guardianes se paran aquí y empiezan a tirar granadas hacia abajo y a la derecha. Para pasar, correr por debajo de la plataforma antes de que empiecen el bombardeo. Después salta y acaba con ellos.

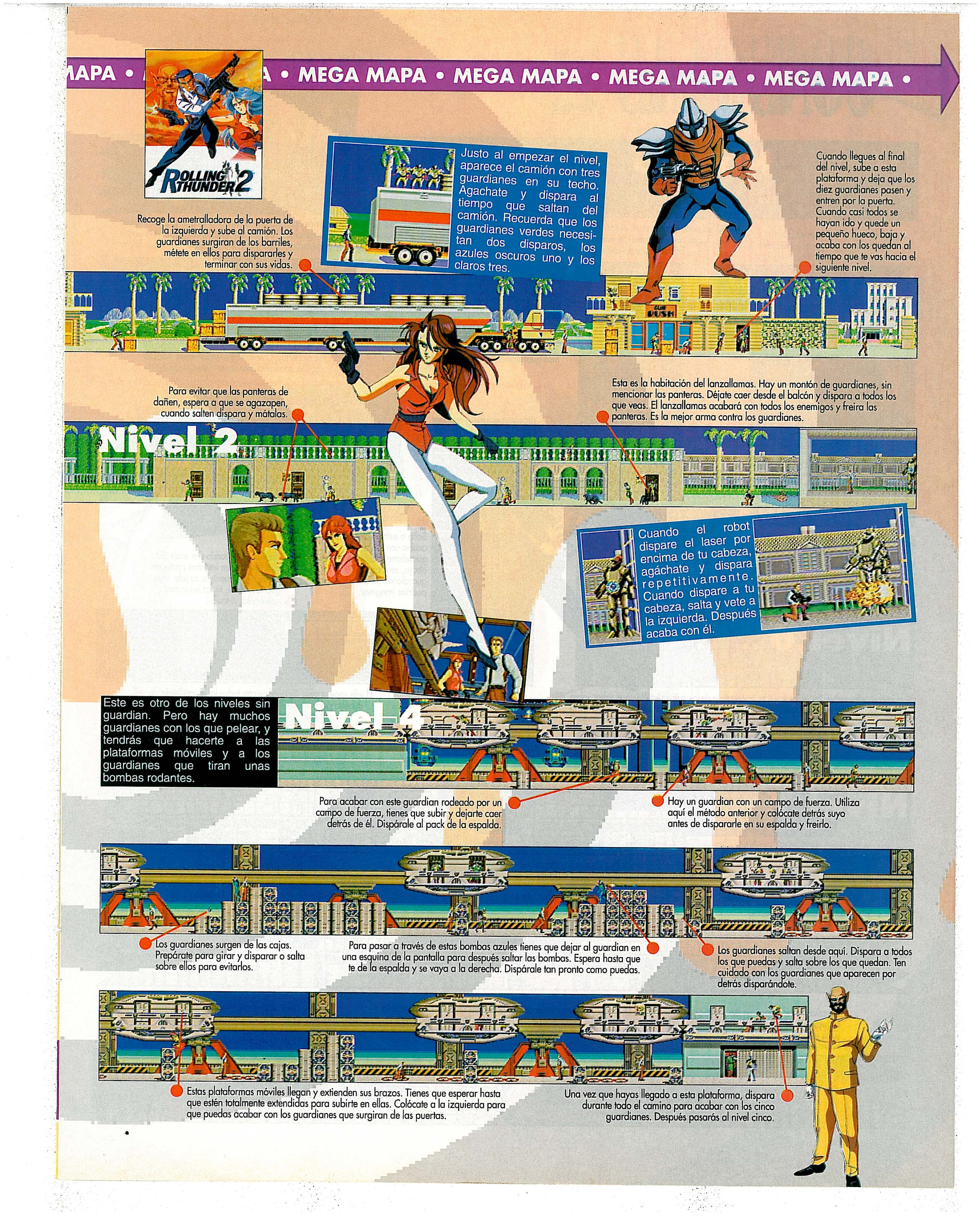
Detrás de esta puerta tienes balas. Después de que hayas emergido de aquí y subas a la plataforma de la izquierda, un guardian azul te atacará. Este tipo te disparará a las piernas por lo que salta y acaba con él.



Con Rolling Thunder 3 en camino, ya es hora de que Ok Super Consolas te muestre la solución al ya clásico de plataformas antes de que llegue su secuela. Puedes tomar el personaje de cualquiera de los dos agentes secretos para luchar contra Mr. Big. El juego tiene 11 niveles localizados alrededor del mundo al mismo tiempo que persigues al criminal y revientas todas las bases. Para ayudarte en tu camino, tienes una pistola con una carga finita de balas, pero puedes conseguir una ametralladora en menos tiempo del que piensas, de esa manera podrás acabar con unos cuantos enemigos más de una manera rápida.

MEGA DRIVE

ROLLING THUNDER 2


MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA •
ROLLING THUNDER 2
Recoge la ametralladora de la puerta de la izquierda y sube al camión. Los guardianes surgiran de los barriles, métete en ellos para dispararles y terminar con sus vidas.
Justo al empezar el nivel, aparece el camión con tres guardianes en su techo. Agachate y dispara al tiempo que saltan del camión. Recuerda que los guardianes verdes necesitan dos disparos, los azules oscuros uno y los claros tres.
Cuando llegues al final del nivel, sube a esta plataforma y deja que los diez guardianes pasen y entren por la puerta. Cuando casi todos se hayan ido y quede un pequeño hueco, baja y acaba con los quedan al tiempo que te vas hacia el siguiente nivel.
Para evitar que las panteras de dañen, espera a que se agazapen, cuando salten dispara y mátalas.
Esta es la habitación del lanzallamas. Hay un montón de guardianes, sin mencionar las panteras. Déjate caer desde el balcón y dispara a todos los que veas. El lanzallamas acabará con todos los enemigos y freira las panteras. Es la mejor arma contra los guardianes.
Nivel 2
Cuando el robot dispare el laser por encima de tu cabeza, agáchate y dispara repetitivamente. Cuando dispare a tu cabeza, salta y vete a la izquierda. Después acaba con él.
Este es otro de los niveles sin guardian. Pero hay muchos guardianes con los que pelear, y tendrás que hacerte a las plataformas móviles y a los guardianes que tiran unas bombas rodantes.
Nivel 4
Para acabar con este guardian rodeado por un campo de fuerza, tienes que subir y dejarte caer detrás de él. Dispárale al pack de la espalda.
Hay un guardian con un campo de fuerza. Utiliza aquí el método anterior y colócate detrás suyo antes de dispararle en su espalda y freirlo.
Los guardianes surgen de las cajas. Prepárate para girar y disparar o salta sobre ellos para evitarlos.
Para pasar a través de estas bombas azules tienes que dejar al guardian en una esquina de la pantalla para después saltar las bombas. Espera hasta que te de la espalda y se vaya a la derecha. Dispárale tan pronto como puedas.
Los guardianes saltan desde aquí. Dispara a todos los que puedas y salta sobre los que quedan. Ten cuidado con los guardianes que aparecen por detrás disparándote.
Estas plataformas móviles llegan y extienden sus brazos. Tienes que esperar hasta que estén totalmente extendidas para subirte en ellas. Colócate a la izquierda para que puedas acabar con los guardianes que surgiran de las puertas.
Una vez que hayas llegado a esta plataforma, dispara durante todo el camino para acabar con los cinco guardianes. Después pasarás al nivel cinco.



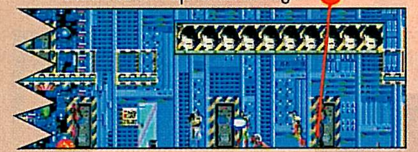
El nivel 5 se desarrolla en el laboratorio de clonación de Geldra donde se crean todos los guardianes verdes. Este nivel es muy duro.

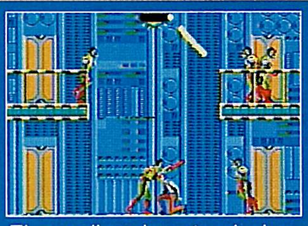
Utiliza estos cuartos para evitar los guardianes rojos que normalmente estan escondidos. Dispara cuando asomen la cabeza.

Salta de esta plataforma a la siguiente (tendrás que bajar para ello) para evitar los guardianes rojos.

Estas burbujas verdes te quitarán energía y reducirán tu velocidad. Mata a los guardianes rojos. Vete arriba para atraer la atención del guardian y después mátalo.

Los guardianes salen de estas puertas. Dispara a los primeros y después acaba con el rojo antes de seguir.





El guardian de este nivel es un laser que todo lo ve. Completas este nivel cuando acabas con un determinado número de guardianes.

Recoge la ametralladora para que puedas acabar con todos.

Dispara a esta puerta para evitar que salgan más guardianes. Si tienes la ametralladora las cosas serán más fáciles.

Cantidades ingentes de guardianes surgen de estas puertas. Colócate a la izquierda y dispara con la ametralladora (puerta de la izquierda).



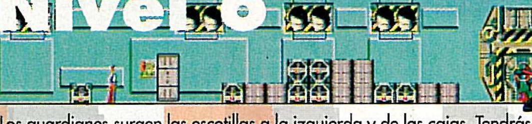
CODIGOS ACTION REPLAY

FFF20D0002
Vidas infinitas
FFF2050029
Ametralladora infinita
FFCD330001
Invulnerable

Salta a estas plataformas y acaba con todos los guardianes. Cuando llegues abajo, será atacado por más guardianes de los que nunca podrías imaginar.

Aquí serás atacado por unos 20 guardianes que intentan proteger desesperadamente a su jefe. Hay guardianes de todos los colores, ¡elimínalos a todos!

Se dice que el jefe de Geldra ha huido a una base desconocida. Debes infiltrarte en su base Atlántica y detenerle. Si eso falla, puedes colocarle un dispositivo de seguimiento de tal manera que puedas seguirle a su nuevo destino.





Los guardianes surgen las escotillas a la izquierda y de las cajas. Tendrás que saltar sobre algunos para evitar ser disparado en las piernas. La plataforma de la derecha surge de la nada. Dispara a mansalva desde la izquierda. ¡Siguiente nivel!

El jefe espera aquí. Si acabas con todos los guardianes, la cabeza pensante de Geldra escapará y tendrás que irte hasta el nivel 7 para acabar con él.

El nivel siete es Egipto. Los peligros principales con los raros guardianes y las redes que, te confundirán un poco cuando te veas por delante o por detrás de ellas, afortunadamente también les ocurre a los enemigos.

Nivel 7

Los guardianes tiran granadas y se dejan caer desde estas plataformas. Es más fácil recoger los bonus situados en las redes.

Hay una ametralladora situada aquí. ¡Haz que los guardianes coman plomo!

Para pasar a través de este tío, dispárale en la cabeza y espera hasta el último segundo para saltar antes de que te embista. Después dispara. Repite el proceso dos veces más.

Camina hasta que aparezca un tío, después salta a la caja y dispárale hasta cabar con él.

No olvides buscar en todas las puertas, encontrarás más armas, tiempo y bonus de salud. Deberías tener una ametralladora para este nivel.

Los guardianes aparecen por todas partes en esta sección. Para eliminar a los verdes de las zanjas, salta y entra en la zanja. Después gírate y dispara hasta acabar con ellos.

Si hay un lanzador de granadas aquí, camina hacia la izquierda y hazlo desparecer. Después salta sobre los sacos y utilízalos com escudo contra los guardianes que se esconden a la derecha. ¡Dispara!

Para acabar esta sección, tendrás que saltar las balas que disparan los guardianes, después salta al borde y mata al raro guardian de la manera habitual. Vigila tu espalda, hay dos guardianes más.

Nivel 8

Este es uno de los niveles más difíciles, gracias a un duro guardian y pocos sitios para esconderse.

Ok Super Consolas te recomienda que no uses el lanzallamas aquí, su alcance es muy corto. Mejor utilizas balas.

Escóndete en los cuartos y dispara a los guardianes rojos. Pero ajusta finamente.

Salta continuamente para evitar el laser, dispara a la fuentes de energía.

Aquí están las tan necesitadas balas. Cuando llegues aquí, seguro que ya no tienes niguna. Los guardianes te atacan por todas partes.

Salta de las rocas hacia la izquierda y aterriza enfrente de la puerta, después escóndete de las balas.

Nivel 9

El principal problema son los pilares móviles que hacen más complicado acabar con todo.

Los murcielagos te atacarán a los largo de camino. Muévete rápidamente y dispara.

Cuidado con los murcielagos que salen por todas partes, dispara duro.

Espera en esta plataforma y dispara a los guardianes antes de ir hacia la derecha.

Para alcanzar a los guardianes en esta plataforma, salta hacia adelante y vuelve hacia suelo firme. Ahora dispara sin cesar.

Los guardianes parecen de la nada. Colócate en la esquina inferior izquierda y dispara al tiempo que pasan.

Las balas son bienvenidas, pero cuidado cuando salgas, hay guardianes esperándote.

Nivel 10

Coge la ruta superior hacia el ascensor para evitar a los guardianes.

¡Ahora Geldra está verdaderamente loco! El nivel diez tiene varias dificultades, además de los ascensores. Tienes que mirar en todas direcciones, mientras acabas con los guardianes y saltas para esquivar las balas.

Salta en el ascensor mientras eliminas a todos los guardianes situados a la izquierda y derecha. Ten cuidado con las balas.

Utiliza el mismo sistema del ascensor anterior. Esta vez puedes recoger algunas balas. Cuando llegues abajo acaba con los dos guardianes verdes y vete hacia la derecha.

Quédate en las plataformas superiores para evitar los tipos malos. Déjate caer en la tercera y dispara a los guardianes.

Para derrotar al jefe, dispara mientras evitas los lasers. Cuando explote camina hacia la izquierda y encárate con él. Ahora disparará largos rayos laser hacia ti. Sitúate en el hueco entre los postes para esquivarlos. Dispara continuamente y lo matarás. Intenta hacerte con una ametralladora para conseguir más velocidad. Hay un bonus especial en la puerta de la derecha.

Esta es la parte más difícil del nivel. Ataca primero a los que están en la parte superior del ascensor, después a los de la parte inferior.

Dispara a izquierda y derecha y sitúate en el centro del ascensor para evitar las balas.

Los guardianes salen de aquí, ten cuidado con las balas, no vaya a ser que mueras.

El último ascensor está lleno de guardianes. Manten la cabeza fría y salta para confundirlos. Dispara sin preguntar, ellos lo harán.

Ultima etapa

Cientos de guardianes protegen al jefe de Geldra, pero tendrás que eliminarlos a todos para enfrentarte al esqueleto de metal frente a las puertas de la lanzadera y acabar con esta pesadilla.

¿Qué tal una nueva carga? La pantalla parará un momento. Recoge las balas, pero prepárate para la salida, serás atacado.

Dispara al guardian de la puerta y baja, continua disparando al siguiente grupo.

Tienes que ser muy agil para pasar por aquí. Los guardianes intentarán acabar contigo. Utiliza las cajas como escudo y primero vete a por los azules.



Cavernas de Hoth

El primer androide es fácil de vencer. Permanece en el centro y dispara hacia arriba. También puedes saltar con el Tauntaun y disparas desde el lado.

Estos bloques desaparecen cuando se les dispara. Al mismo tiempo que bajas, dispara. En cambio, si lo que intentas es subir, se convierten en escalera.

Para vencer a esta bestia de las nieves, permanece en el rincón y dispárale. Si estás exactamente en el borde, no te atacará y podrás dispararle sin problemas. Cada una de estas bestias necesita entre 50 y 60 impactos para ser abatida.

Tendrás que ir a pie hasta aquí, así que asegúrate de que coges el corazón justo antes de que tu energía empiece a faltar.

Dispara a través de esta sección de hielo para alcanzar las bóvedas que hay detrás.

Si quieres subir hasta aquí, dispara al segundo bloque, luego al que está detrás de él. Tienes que intentar crear escalones lo suficientemente grandes como para pasar.

El nivel uno está situado en las cavernas de hielo del sistema Hoth en el momento en que comienza el asalto contra las fuerzas rebeldes acampadas allí. Como primera misión, Luke debe aventurarse en su fiel Tauntaun en busca de un androide que ha sido localizado en área. De hecho, hay más de un robot en la zona y deberás destruirlos a todos para llegar al siguiente nivel. Aunque hay un montón de androides pequeños, el guardián principal es absolutamente gigantesco y Luke necesitará todos los poderes de la Fuerza para llegar hasta él y vencerle. Las habilidades mejoradas como saltar más alto y mayor potencial de fuego son esenciales para progresar.

Si has tomado este camino, no olvides hacerte con estos corazones que proporcionan energía extra.

GAME BOY

CAPCOM
GAME BOY
THE EMPIRE STRIKES BACK
Nintendo

EL IMPERIO CONTRAATACA

Star Wars era muy..muy grande, pero El Imperio Contraataca lo es aún más. Diez enormes niveles de intensa acción de película hacen de este super juego de plataformas valer el dinero que cuesta y harán de él un número uno entre los juegos de Game Boy. Los gráficos son excelentes, pero es la escala completa del juego lo que le hace ideal para esta sección de la revista. El juego sigue fielmente la película, con escenas famosas del planeta helado Hoth, Bespin y del entrenamiento con Yoda en Dagobah. Si sigues fielmente los mapas del juego, junto con las pistas no deberías tener ningún problema para acabar el juego.

Esto es la puesta en marcha de la espada Sabre. ¡Temblad enemigos!

Este es el último corazón antes de que te embarques en la segunda parte de este nivel. El camino te lleva primero a la superficie pero luego te sumerge en cuevas aún más retorcidas.

Musgo para que tu Tauntaun coma y reponga sus energías. Presiona abajo y fuego para que se lo coma.

Luke debe emplear saltos mortales e incluso el poder de la Fuerza para moverse entre estas columnas de hielo. Afortunadamente, puedes recargar tu energía con el corazón.

Dispara a estos bloques para pasar. Tres androides menores te atacarán en la siguiente caverna. Quédate en las plataformas y dispara.

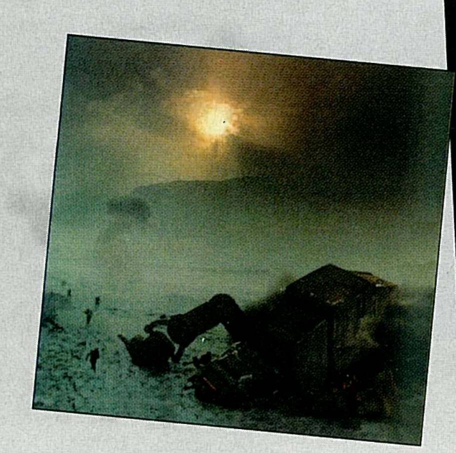
Encuentra esta cueva oculta y serás recompensado con un corazón y un importante símbolo de mejora de potencia de fuego de la Fuerza. Estás listo para los más fuertes.

Si caes en este liquido, acabarás sin energía. Tienes que anticipar los saltos, de tal manera que puedas llegar a recoger los bonus y el droid del final.

El androide de final de este nivel es fácil de destruir. Salta y dispárale en su cabeza al mismo tiempo que evitas los lasers laterales y frontales.

Estas armas tienen cientos de disparos así que es mejor que no te cojan contra el hielo cuando intentes llegar a la salida. Mantén a la criatura alejada con disparos y luego dispara a los bloques de hielo de detrás para hacer una escalera y subir. Dispara al fondo para coger un corazón.

Dispara en esta sección de la pared y encontrarás algunos corazones en el hielo y un poder de la Fuerza para los disparos enemigos.



AT-AT Walkers

Este es un nivel muy sencillo. Usa el Snowspeeder para alcanzar a los AT-AT (All Terrain Armoured Transport, transporte blindado todoterreno). Tan solo tienes tres ganchos así que úsalos correctamente. Vuela bajo hacia las patas y lánzalos para enrollar las patas juntas y detener a la máquinas de guerra. Cuando no tengas más cables, estrella tu Snowspeeder cerca del AT-AT más próximo y aproxímate al centro de él. Presiona arriba y Luke subirá y utilizará su espada láser.



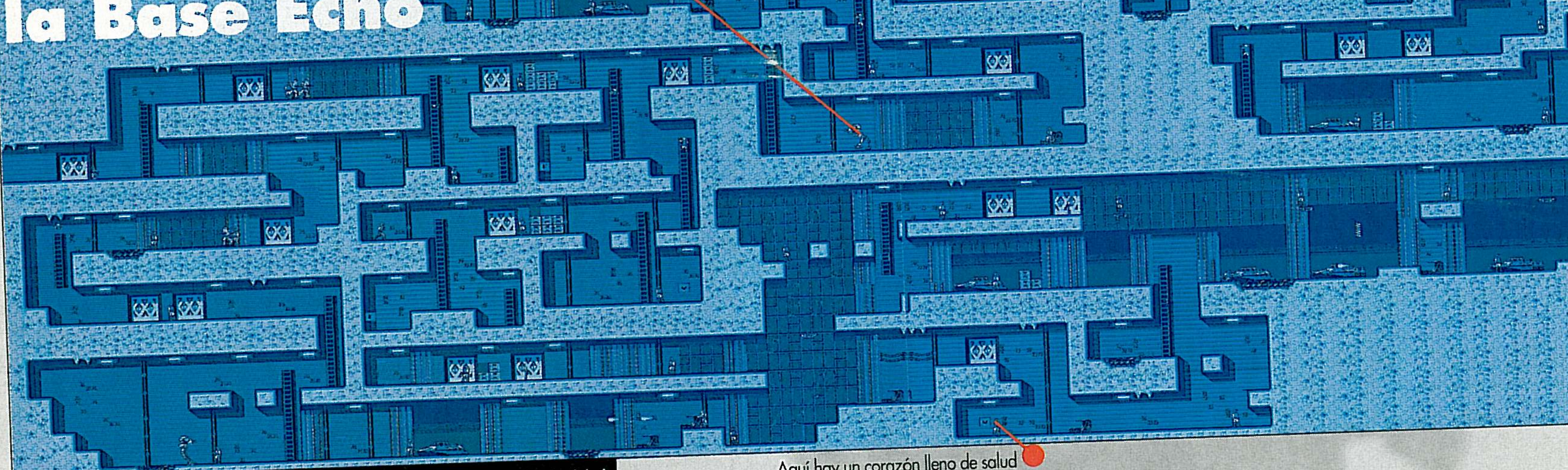






Evacuación de la Base Echo

Este es un AT-ST Imperial (All Terrain Scout Transport, transporte de exploración todoterreno). Salta y dispárale en la cabeza para destruirlo.



Aquí hay un corazón lleno de salud para Luke, si lo puedes alcanzar. Para pasar al AT-ST de la izquierda, espera a que se mueva y luego lánzate desde la plataforma y dispárale repetidamente.

¡El Imperio ha encontrado una base de la Alianza Rebelde! Las tropas de asalto están desembarcando para destruir toda resistencia. Luke debe escapar de la base y coger su X-Wing para reunirse con Yoda. Aparte de tropas de asalto que hay por todas parte, debes disparar a los AT-ST en la cabeza para destruirlos. Dales un poco de su propia medicina. Para salir sigue los mapas que te presentamos, pero asegúrate de que te haces con todos los poderes de la Fuerza porque al final del nivel los necesitarás.

Iconos







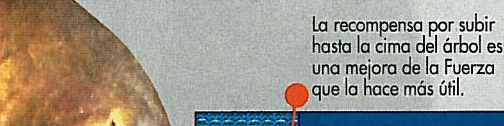



Salto alto	Correr más	Reflejar disparos enemigos	Más potencia espada Sabre
Más potencia pistola laser	Levitar	Convertir Fuerza en salud	Ojo gráfico

Puede que hayas alcan-zado la cima del árbol más alto, pero no es el final del nivel. Vete a la derecha.

La recompensa por subir hasta la cima del árbol es una mejora de la Fuerza que la hace más útil.

Dagobah

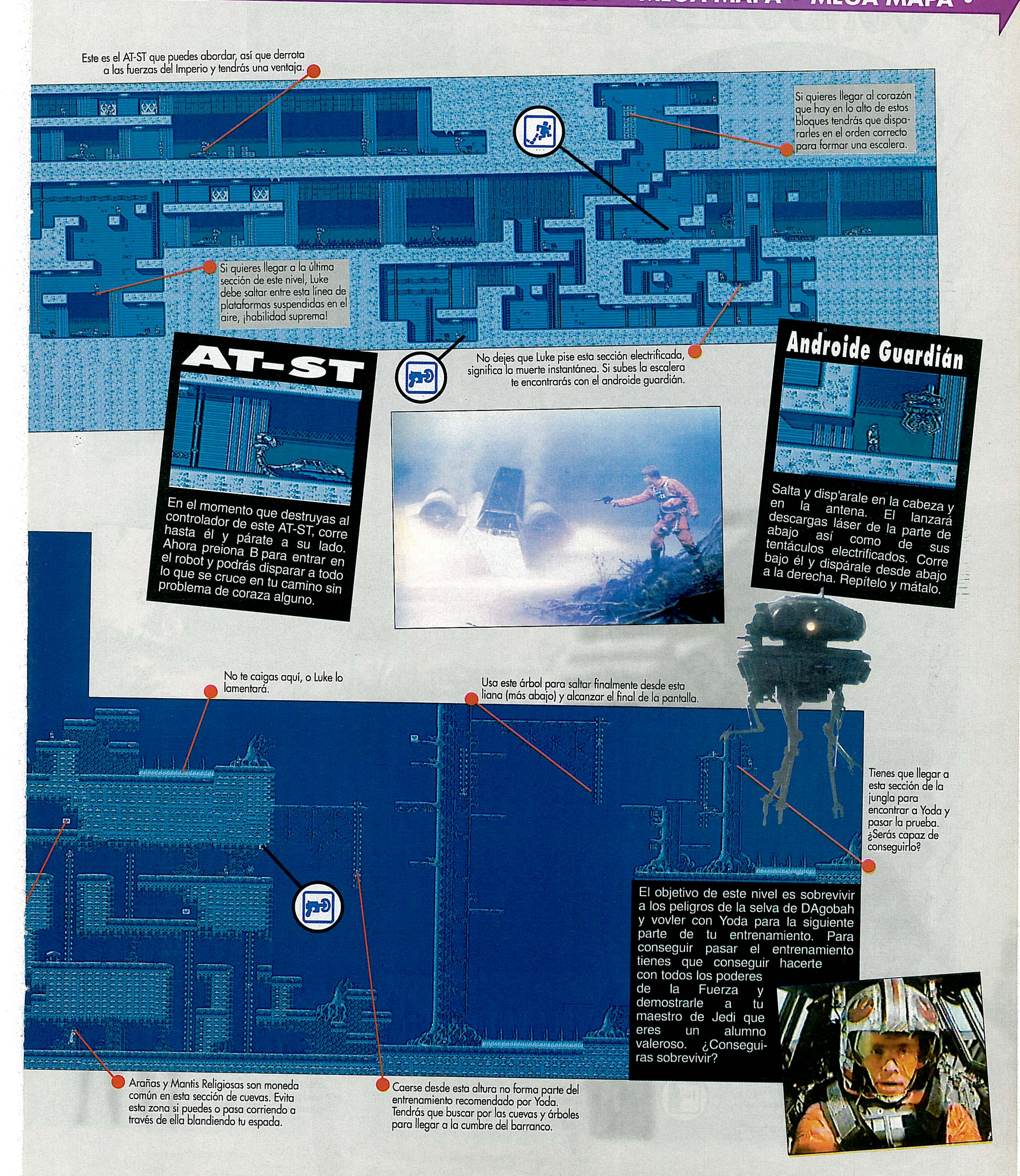




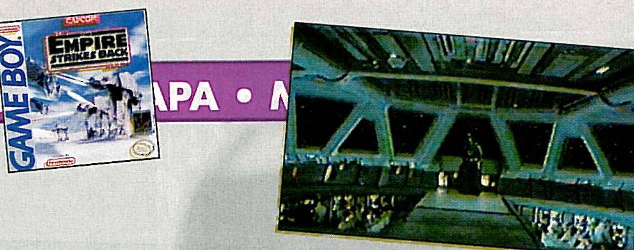
Usa los saltos mortales para alcanzar las plataformas más altas de los árboles. Ten cuidado con las serpientes y arañas que morán en sus ramas.

Utiliza las lianas para columpiarte a las zonas altas, pero tendrás que saltar en el momento justo para llegar al otro lado sin problemas.

Como puedes ver , hay una gran cantidad de corazones en esta sección. Desafortuna-damente hay muchas más criaturas mortales.



Este es el AT-ST que puedes abordar, así que derrota a las fuerzas del Imperio y tendrás una ventaja.
Si quieres llegar al corazón que hay en lo alto de estos bloques tendrás que dispararles en el orden correcto para formar una escalera.
Si quieres llegar a la última sección de este nivel, Luke debe saltar entre esta línea de plataformas suspendidas en el aire, ¡habilidad suprema!
No dejes que Luke pise esta sección electrificada, significa la muerte instantánea. Si subes la escalera te encontrarás con el androide guardián.
AT-ST
En el momento que destruyas al controlador de este AT-ST, corre hasta él y párate a su lado. Ahora preiona B para entrar en el robot y podrás disparar a todo lo que se cruce en tu camino sin problema de coraza alguno.
Androide Guardián
Salta y disp'arale en la cabeza y en la antena. El lanzará descargas láser de la parte de abajo así como de sus tentáculos electrificados. Corre bajo él y dispárale desde abajo a la derecha. Repítelo y mátalo.
No te caigas aquí, o Luke lo lamentará.
Usa este árbol para saltar finalmente desde esta liana (más abajo) y alcanzar el final de la pantalla.
Tienes que llegar a esta sección de la jungla para encontrar a Yoda y pasar la prueba. ¿Serás capaz de conseguirlo?
El objetivo de este nivel es sobrevivir a los peligros de la selva de DAgobah y vovler con Yoda para la siguiente parte de tu entrenamiento. Para conseguir pasar el entrenamiento tienes que conseguir hacerte con todos los poderes de la Fuerza y demostrarle a tu maestro de Jedi que eres un alumno valeroso. ¿Conseguiras sobrevivir?
Arañas y Mantis Religiosas son moneda común en esta sección de cuevas. Evita esta zona si puedes o pasa corriendo a través de ella blandiendo tu espada.
Caerse desde esta altura no forma parte del entrenamiento recomendado por Yoda. Tendrás que buscar por las cuevas y árboles para llegar a la cumbre del barranco.





Entrenamiento Jedi

Escala este árbol para conseguir un corazón, pero tendrás que enfrentárte a la mantis religiosa.

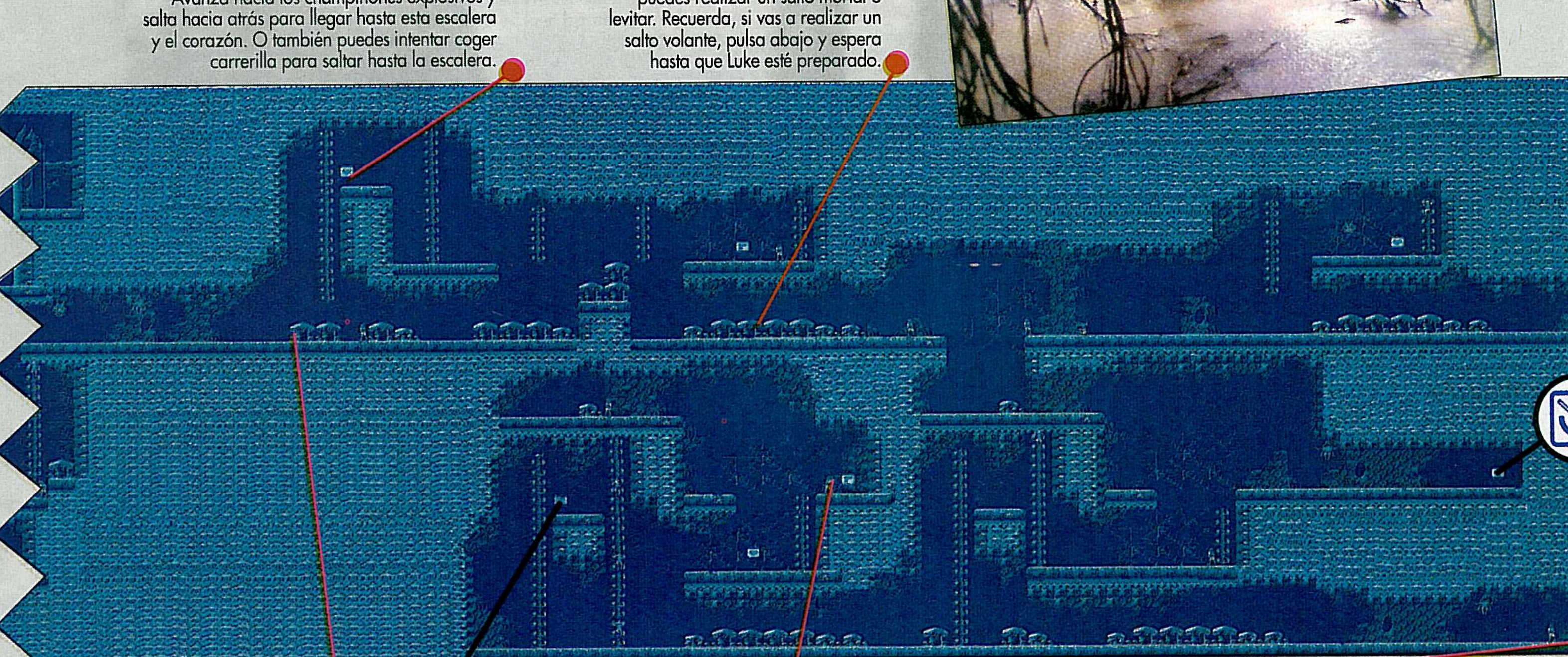
No te molestes en llegar hasta aquí, no es necesario.

Evita las serpientes y demás criaturas que se arrastren en esta oscura caverna. Corre blandiendo la espada .

Una vez que has superado la primera fase del entrenamiento Jedi, Luke debe enfrentarse a su miedos más ocultos y luchar contra Darth Vader en la cueva qwue se encuentra al final. Si tienes éxito entonces pasarás a Bespin, para ayudar a Leia y a Han en su lucha contrá el auténtico Darth Vader y Boba Fett. Los principales problemas con los que te puedes encontrar en este nivel son las criaturas de los pantanos que, como serpientes, champiñones explosivos y mantis religiosas se encuentran entre la maleza. Luke debe utilizar tanto lianas como viñas para saltar sobre los peligros.

Avanza hacia los champiñones explosivos y salta hacia atrás para llegar hasta esta escalera y el corazón. O también puedes intentar coger carrerilla para saltar hasta la escalera.

Para pasar estos champiñones, puedes realizar un salto mortal o levitar. Recuerda, si vas a realizar un salto volante, pulsa abajo y espera hasta que Luke esté preparado.

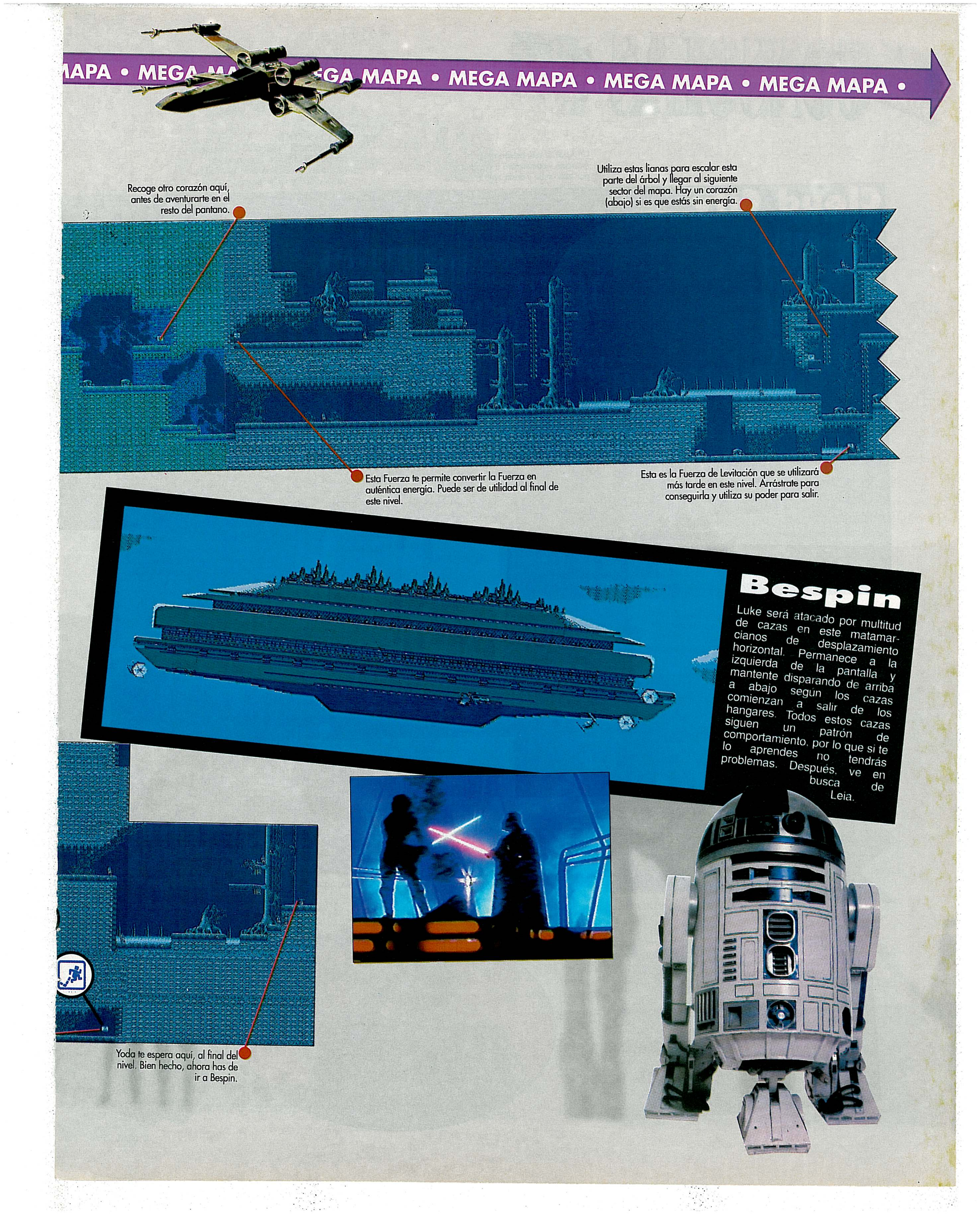


Todos estos champiñones explotan con solo rozarlos. Para pasar sobre ellos has de saltar por encima o dispararlos en cuanto los tengas a tiro.



Aparte de la Fuerza del Ojo Gráfico (izquierda), esta caverna oculta tiene en su interior dos corazones para que puedas recargar vidas.

Aquí tienes un impulsor de Fuerza de salto. Necesitarás utilizarlo al final de este nivel para alcanzar una platafor-ma en concreto, por tanto tómate tiempo.



Recoge otro corazón aquí, antes de aventurarte en el resto del pantano.

Utiliza estas lianas para escalar esta parte del árbol y llegar al siguiente sector del mapa. Hay un corazón (abajo) si es que estás sin energía.

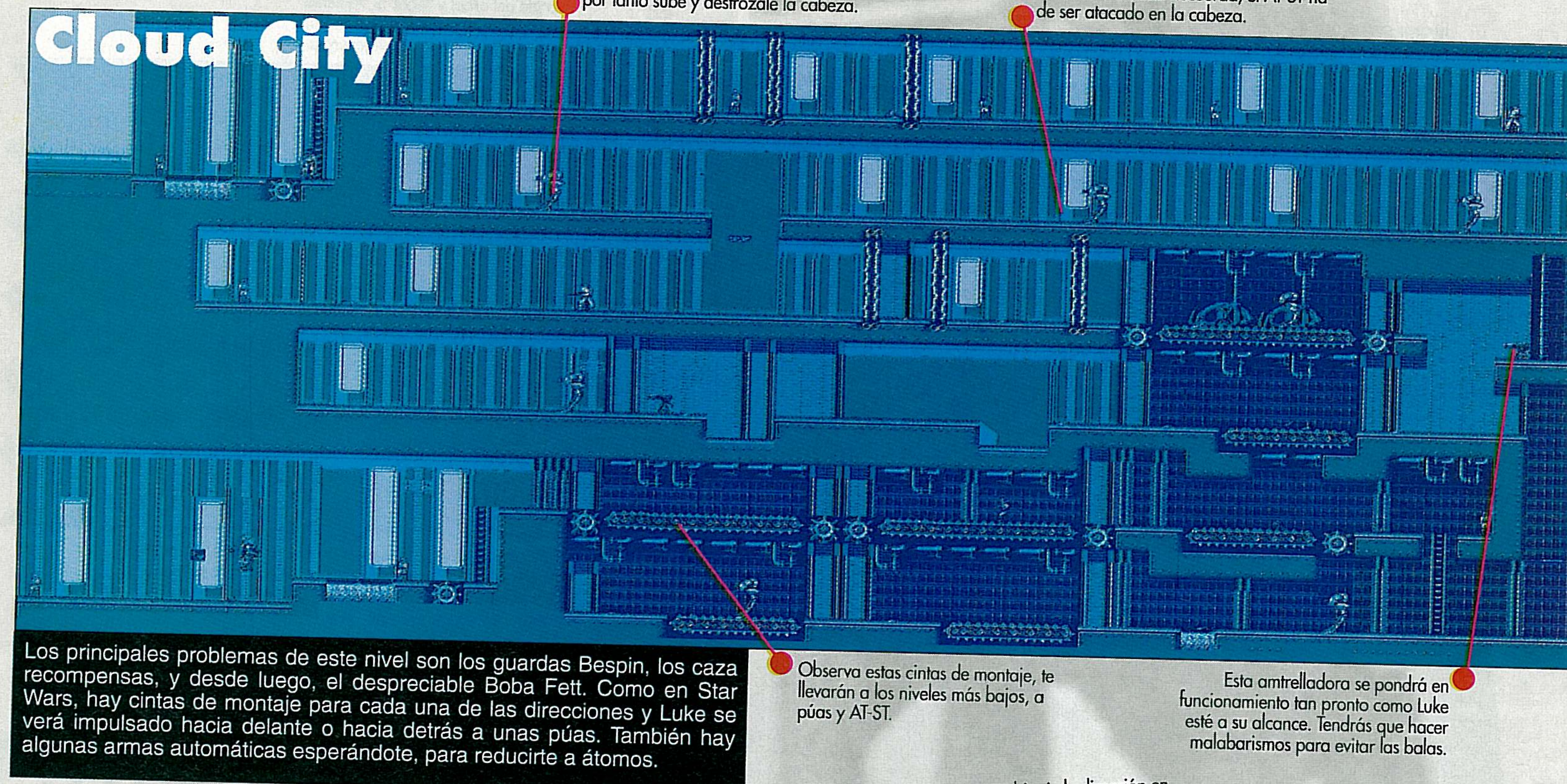
Esta Fuerza te permite convertir la Fuerza en auténtica energía. Puede ser de utilidad al final de este nivel.

Esta es la Fuerza de Levitación que se utilizará más tarde en este nivel. Arrástrate para conseguirla y utiliza su poder para salir.

Bespin

Luke será atacado por multitud de cazas en este matamarcianos de desplazamiento horizontal. Permanece a la izquierda de la pantalla y mantente disparando de arriba a abajo según los cazas comienzan a salir de los hangares. Todos estos cazas siguen un patrón de comportamiento, por lo que si te lo aprendes no tendrás problemas. Después, ve en busca de Leia.

Yoda te espera aquí, al final del nivel. Bien hecho, ahora has de ir a Bespin.



Un AT-ST te está esperando aquí. Acércate y comenzará a dispararte, por tanto sube y destrózale la cabeza.

Los guardas de Bespin y AT-ST patrullan por estos corredores. Dispárales en cuanto les divises. Recuerda, el AT-ST ha de ser atacado en la cabeza.

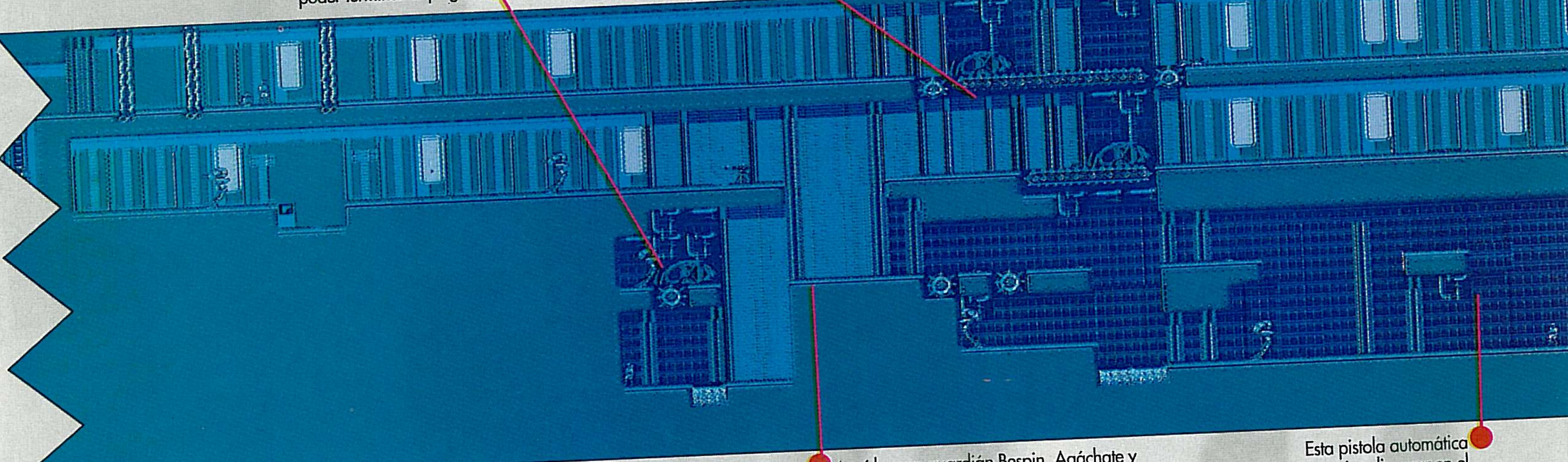
Los principales problemas de este nivel son los guardas Bespin, los caza recompensas, y desde luego, el despreciable Boba Fett. Como en Star Wars, hay cintas de montaje para cada una de las direcciones y Luke se verá impulsado hacia delante o hacia detrás a unas púas. También hay algunas armas automáticas esperándote, para reducirte a átomos.

Observa estas cintas de montaje, te llevarán a los niveles más bajos, a púas y AT-ST.

Esta amtrelladora se pondrá en funcionamiento tan pronto como Luke esté a su alcance. Tendrás que hacer malabarismos para evitar las balas.

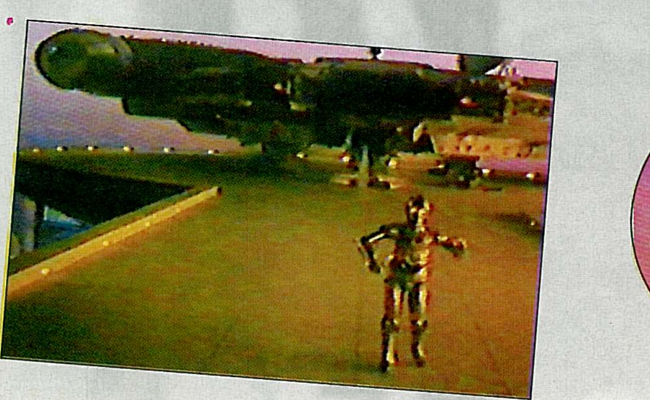
Más AT-ST patrullan por los corredores. Si caes en este pequeño hueco, olvídate de salir y de poder terminar el juego.

Esta cinta de montaje cambiará de dirección en cuanto saltes en ella. Si pierdes el control, serás empujado a cualquiera de los agujeros inferiores.

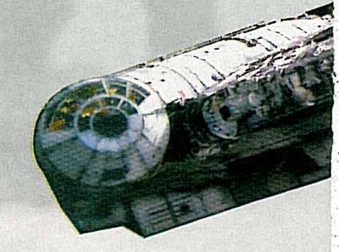


Aquí hay un guardián Bespin. Agáchate y dispárale de inmediato.

Esta pistola automática comenzará a disparar en el momento en el que estés a su alcance. Atraviesa este corredor a toda velocidad, defendiéndote de las balas con tu espada.







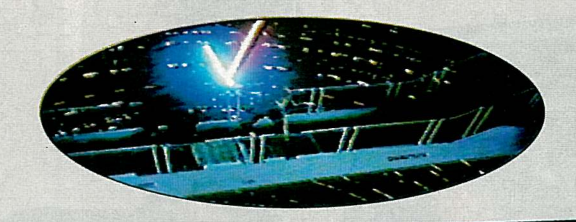


Saldrás bastante malparado si intentas atravesar estos campos eléctricos.

Para enfrentarte a Boba Fett, salta a la repisa que se encuentra sobre ti (frente a la escalera) y dispara hacia la parte inferior derecha. Esto acabará con la energía de los cazarecompensas, así podrás eliminarlos.

En pos de Boba Fett

Ahora tienes que salir de Bespin y perseguir a Boba Fett en su nave Slave One. Han Solo está congelado en carbonita y tendrás que rescatarlo de su esclavitud. Ataca a la nave en cuanto la divises. Esta intentará destrozarte de frente, por tanto gira en torno suyo y aplica todas tus armas en su parte trasera. Si consigues acertar en su punto débil, la destruirás de inmediato.

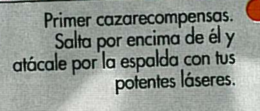


Vuelta a Cloud City

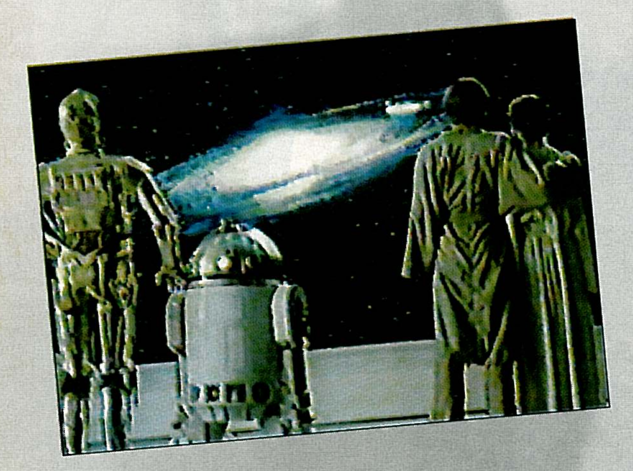
Una vez que hayas acabado con Slave One, Luke debe regresar a Cloud City y rescatar a la princesa Leia del poder del Imperio. Por desgracia, todo esto no es más que un truco para arrestar a Luke y que se tenga que enfrentar a Darth Vader. Esto significa que aunque rescate a Leia, las aventuras de Luke no han terminado. Este nivel es prácticamente idéntico al primero de Bespin, con peligros similares, guardias y cintas de montaje. El principal problema de este nivel es que hay multitud de cazarecompensas rondando la zona intentando capturar a algún Jedi.

Levita desde este agujero al nivel de la parte superior; cogiendo todas las bonificaciones con las que te encuentres por el camino. Utiliza la Fuerza si tienes problemas.

Este es un gran cañón. Si te acercas, Luke será obsequiado con unas cuantas balas. Realiza un gran salto Jedi para superarlo. Es útil entrenarse con Yoda ¿o no?

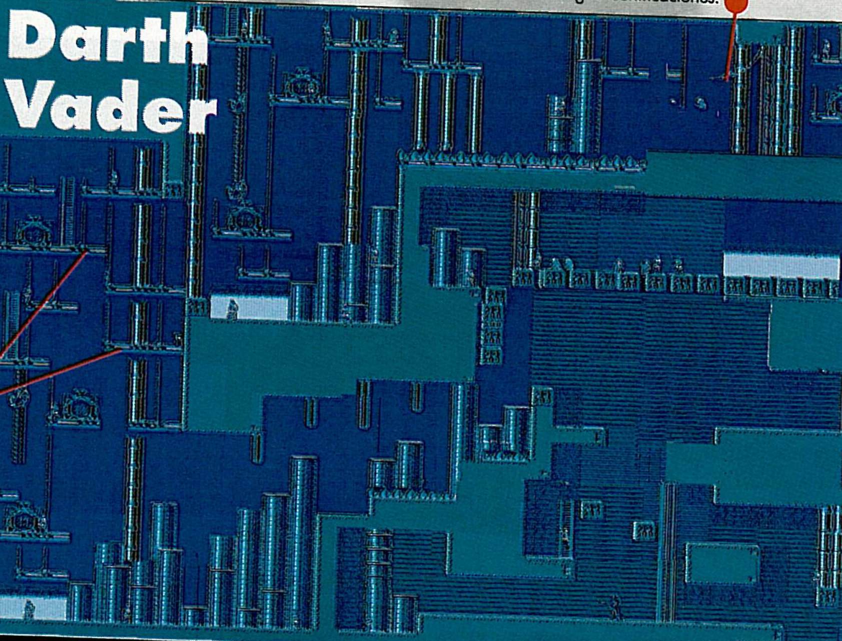


Primer cazarecompensas. Salta por encima de él y atácale por la espalda con tus potentes láseres.



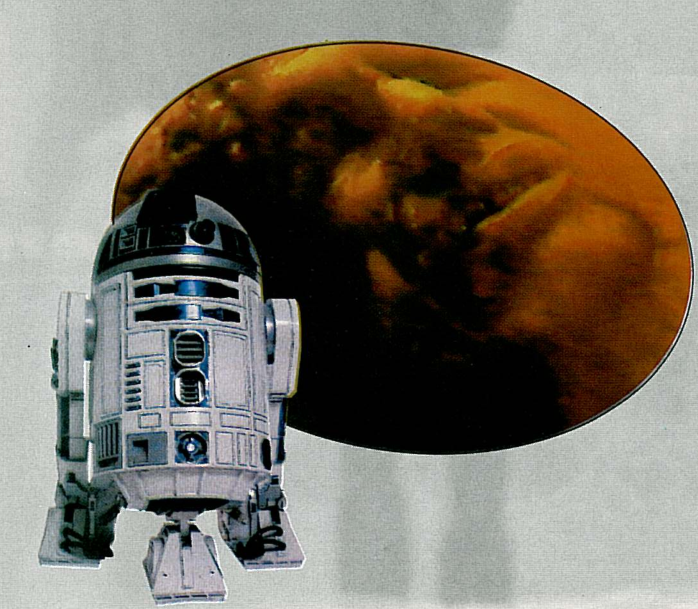
Darth Vader

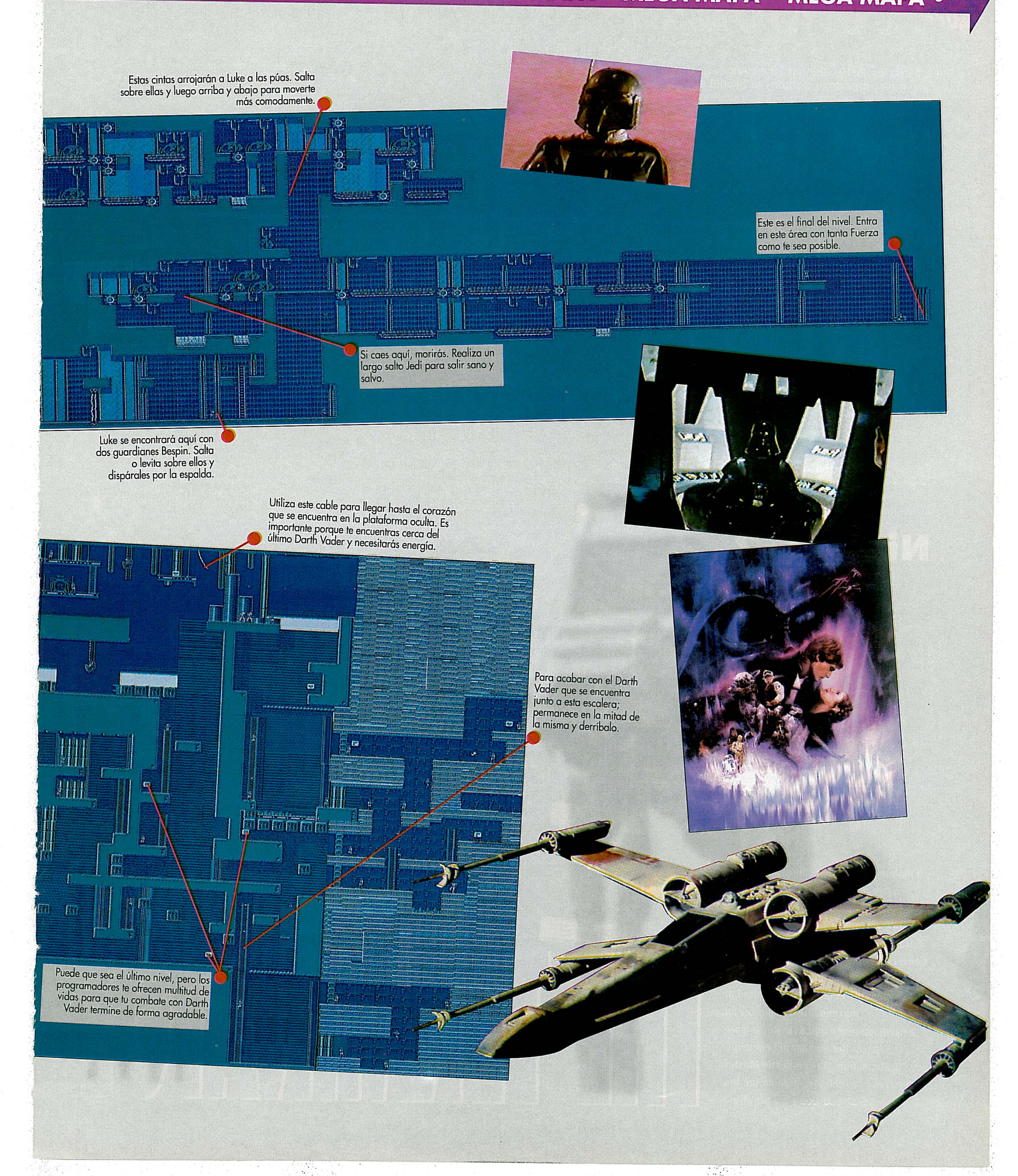
Utiliza este cable para balancearte hasta las plataformas más elevadas y coseguir bonificaciones.



Tienes que utilizar tus habilidades de salto Jedi para llegar hasta estas plataformas. Un resbalón y Luke dira adios.

Este es el último nivel. Luke tiene que juntar todas sus fuerzas para su último encuentro con el lado oscuro de la Fuerza. Darth Vader aparece en todo el nivel, pero sólo uno de ellos es el verdadero. Los otros no son más que hologramas. El nivel diez está repleto de plataformas suspendidas sobre profundos abismos. Aparte de los androides asesinos, Luke debe evitar las armas automáticas y los puntos claves, así como la constante amenaza que supone Darth Vader. ¡Utiliza nuestro mapa!




Estas cintas arrojarán a Luke a las púas. Salta sobre ellas y luego arriba y abajo para moverte más comodamente.
Este es el final del nivel. Entra en este área con tanta Fuerza como te sea posible.
Si caes aquí, morirás. Realiza un largo salto Jedi para salir sano y salvo.
Luke se encontrará aquí con dos guardianes Bespin. Salta o levita sobre ellos y dispárales por la espalda.
Utiliza este cable para llegar hasta el corazón que se encuentra en la plataforma oculta. Es importante porque te encuentras cerca del último Darth Vader y necesitarás energía.
Para acabar con el Darth Vader que se encuentra junto a esta escalera; permanece en la mitad de la misma y derríbalo.
Puede que sea el último nivel, pero los programadores te ofrecen multitud de vidas para que tu combate con Darth Vader termine de forma agradable.

La fecha es 2019, el lugar... Los Angeles. Una guerra nuclear ha arrasado la ciudad y la Skynet está ocupada tratrando de acabar con los humanos mediante terminators. ¡Empieza tu viaje en el tiempo!

Los cazadores lanzarán gran cantidad de bombas en paracaidas para destruirte. Busca los huecos y estarás seguro. Los cazadores pueden ser destruidos mediante tres disparos bien plantados.

Nivel 1-1

Recoge la ametralladora .

Serás atacado por un cazador. La máquina está vigilando un depósito de granadas, usalas para tirar la puerta de la derecha.

Terminator te atacará por todo el juego, así que agáchate o salta dependiendo de donde esté situado. Dispara para eliminarlo.

Abre esta puerta mediante granadas. Si has recogido la ametralladora, recoge más bombas en la parte inferior izquierda.

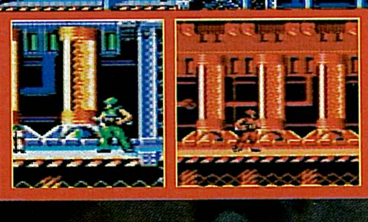
La segunda sección de la tecnobase es donde está el reactor. Tienes que destruirlo para volver a la máquina del tiempo y llegar a Los Angeles, en 1984. Sigue nuestro consejo para alcanzarlo.

Este es el reactor que hace falta para anular la torreta laser situada en la parte superior de la máquina del tiempo. Toca la bomba (caja inferior), y después llega a la máquina del tiempo antes de 40 segundos o ¡bum!

Esta es la máquina del tiempo. Puedes llegar a ella si tienes energía completa y estás de espaldas cuando los lasers disparan. Pero es mejor destruir el reactor antes de viajar en el tiempo.

Nivel 1-2

Este área está infestada de terminators, agáchate y dispara para evitar los rifles phaser.



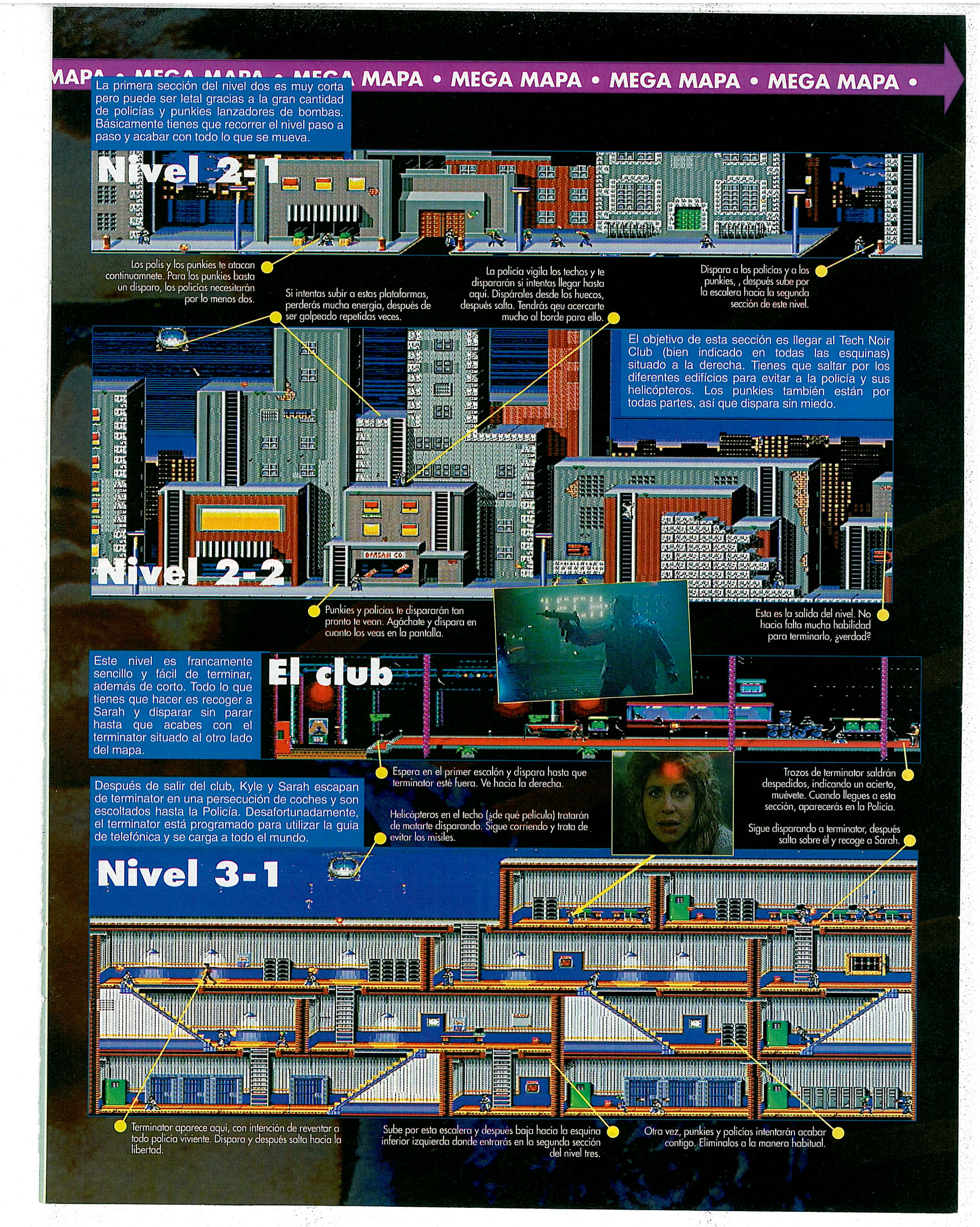
Vete a la derecha del mapa y recoge la ametralladora, después vuelve al reactor donde la bomba espera. ¡Tócala y sal en 40 sg!

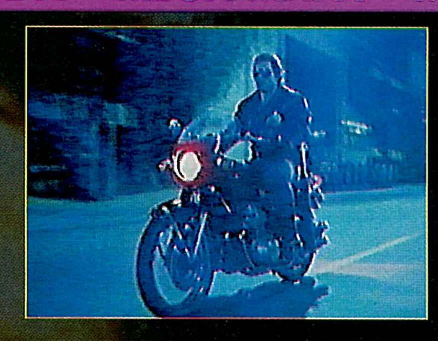
Esta es la ametrallado- ra que debes recoger para que aparezcan las bombas. Sube la escalera, izquierda, abajo y arriba derecha para salir.

Finalmente, los poseedores de Master System pueden batallar con Uzis, mirando perplejos y citando frases como ""volveré" y "he vuelto a por Sarah Connor". Terminator es una conversión directa de la versión de Mega Drive, pero Probe Software ha aumentado el grado de dificultad al máximo. Tienes que ser un extremadamente agil Kyle Reese para pasar por encima del enemigo. Gráficamente, la versión de Master System es excelente, pero no fue tan difícil para nosotros.

MASTER SYSTEM

THE TERMINATOR

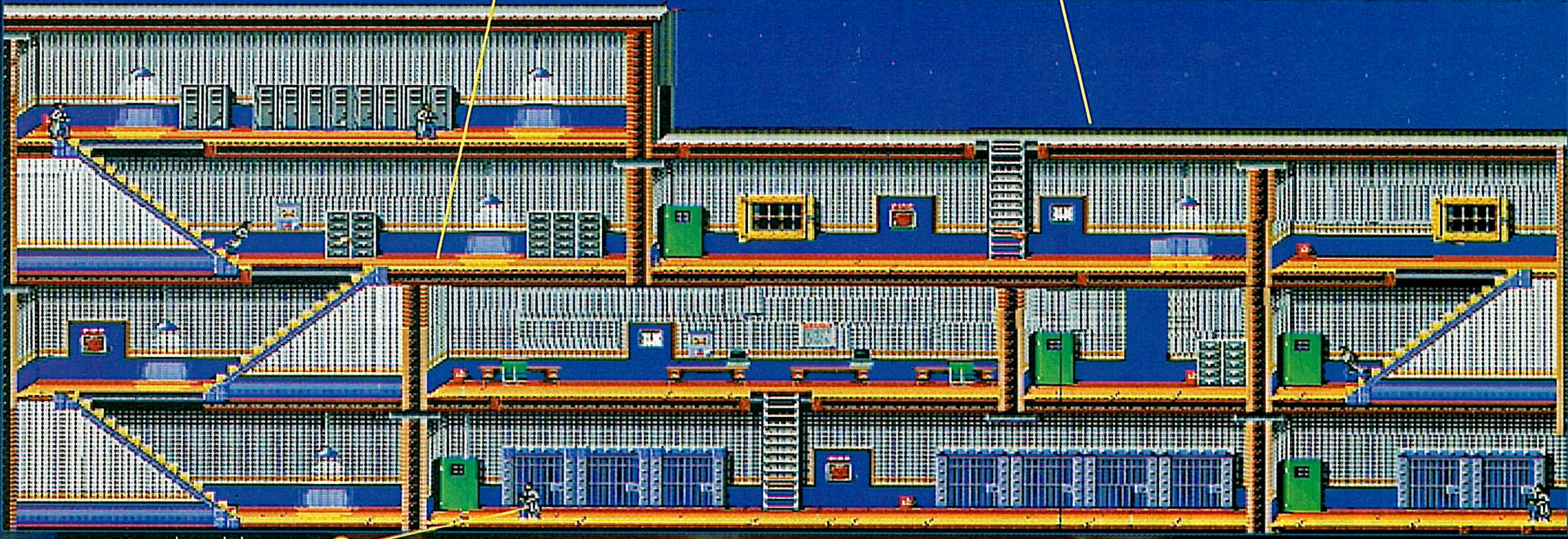

MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA •
La primera sección del nivel dos es muy corta pero puede ser letal gracias a la gran cantidad de policías y punkies lanzadores de bombas. Básicamente tienes que recorrer el nivel paso a paso y acabar con todo lo que se mueva.
Nivel 2-1
Los polis y los punkies te atacan continuamnete. Para los punkies basta un disparo, los policías necesitarán por lo menos dos.
Si intentas subir a estas plataformas, perderás mucha energía, después de ser golpeado repetidas veces.
La policía vigila los techos y te dispararán si intentas llegar hasta aquí. Dispárales desde los huecos, después salta. Tendrás qeu acercarte mucho al borde para ello.
Dispara a los policías y a los punkies, , después sube por la escalera hacia la segunda sección de este nivel.
El objetivo de esta sección es llegar al Tech Noir Club (bien indicado en todas las esquinas) situado a la derecha. Tienes que saltar por los diferentes edificios para evitar a la policía y sus helicópteros. Los punkies también están por todas partes, así que dispara sin miedo.
BARGAIN CO.
Nivel 2-2
Punkies y policías te dispararán tan pronto te vean. Agáchate y dispara en cuanto los veas en la pantalla.
Esta es la salida del nivel. No hacia falta mucha habilidad para terminarlo, ¿verdad?
Este nivel es francamente sencillo y fácil de terminar, además de corto. Todo lo que tienes que hacer es recoger a Sarah y disparar sin parar hasta que acabes con el terminator situado al otro lado del mapa.
El club
Espera en el primer escalón y dispara hasta que terminator esté fuera. Ve hacia la derecha.
Trozos de terminator saldrán despedidos, indicando un acierto, muévete. Cuando llegues a esta sección, aparecerás en la Policía.
Después de salir del club, Kyle y Sarah escapan de terminator en una persecución de coches y son escoltados hasta la Policía. Desafortunadamente, el terminator está programado para utilizar la guía de telefónica y se carga a todo el mundo.
Helicópteros en el techo (¿de qué película) tratarán de matarte disparando. Sigue corriendo y trata de evitar los misiles.
Sigue disparando a terminator, después salta sobre él y recoge a Sarah.
Nivel 3-1
Terminator aparece aquí, con intención de reventar a todo policía viviente. Dispara y después salta hacia la libertad.
Sube por esta escalera y después baja hacia la esquina inferior izquierda donde entrarás en la segunda sección del nivel tres.
Otra vez, punkies y policías intentarán acabar contigo. Elimínalos a la manera habitual.



La segunda sección de las oficinas de la policía. Kyle tiene que acabar con punkies y policías hasta llegar a la terraza donde se encontrará con helicópteros, pero Sarah espera al otro lado. Terminator está ocupado, pero tendrás que pasar a su lado, la mejor manera de hacerlo es disparar y cuando está aturdido saltar por encima de él.

Terminator te atacará cuando llegues aquí e intentes subir las escaleras. Utiliza el método habitual y dispara sin cesar.

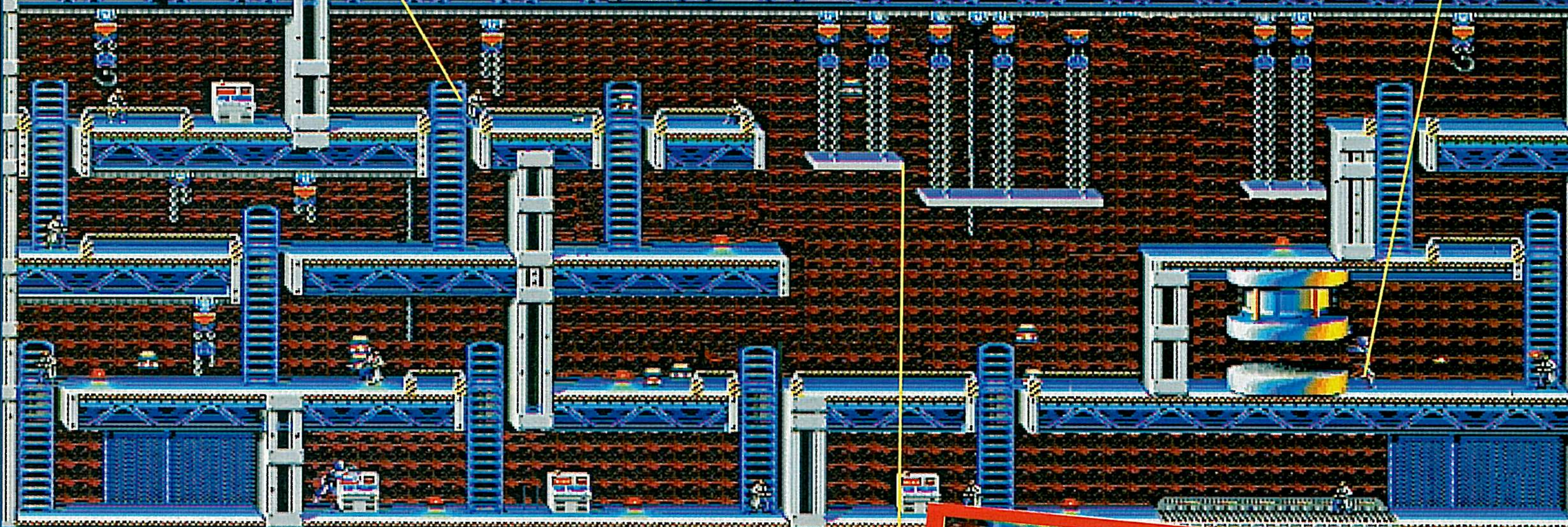
Corre hacia la derecha y volverás al inicio del mapa uno. Ahora puedes entrar en la Policía y por fin rescatar a Sarah.



Los policías de la estación necesitan dos disparos para ser abatidos, mientras que para los punkies basta con uno.

Gran cantidad de robots de seguridad te atacarán cuando pases este sector de la fábrica. Espera hasta que se desplacen, cuando lo hagan dispara cuatro veces y acaba con ellos. Si lo deseas, puedes saltar sobre ellos.

Baja de esta escalera y dispara a terminator hasta que cae sobre la máquina detrás. Tendrás que moverte un poco hacia la izquierda, pero una vez allí, se acabó el juego.

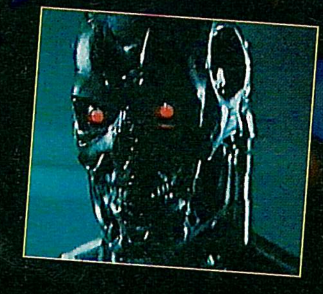


El nivel final es el último intento para evitar que terminator acabe con la vida de Sarah Connor. Reducido a un mero esqueleto, terminator recorre los pasillos en tu búsqueda. Aparte de los tontos droids de seguridad, tendrás que vértelas con terminator que realizará esporádicos pero efectivos ataques, hasta llevarlo a la máquina aplastadora.

Si caes de una de estas plataformas, tendrás que volver a recorrer el camino hasta llegar de nuevo a ellas y poder seguir.



¡Argghhhh! Es terminator. Este tío es un asesino bestial y si te pilla, adios a tu vida. Sólo tienes una vida (vaya gracia de programadores) así que dispara hasta que vuele en pedazos por toda la pantalla.



CODIGOS ACTION REPLAY

ØØCC1664
Energía infinita



TODOS LOS MESES
EN TU KIOSCO
OK PC
LA
REVISTA DE
VIDEOJUEGOS
DE PC
¡UNA DEMO
JUGABLE
EN CADA
NUMERO!
Atrévete
con nuestra
espectacular demo
del Wizkid
CURSE OF
ENCHANTIA
A las puertas
de la fantasía
revista de videojuegos de PC Año I • Nº 4 • 1992
revista de videojuegos de PC Año I • Nº 3 • 1992
600 ptas.
Incluye disco
de 3 1/2"
Ultima
Underworld
The Stygian Abyss
Descubre
los misterios
del abismo
ECTS'92
KING QUEST
revista de videojuegos de PC Año II • Nº 8
Incluye
disco de
3 1/2"
NUESTRA DEMO
DEL MES
WEEN,
UN MUNDO
DE MAGIA Y
FANTASIA
Te contamos las
soluciones de:
MEGATRAVELLER
revista de videojuegos de PC Año I • Nº 5
600 ptas.
Incluye
disco de
3 1/2"
EL SEÑOR
DE LOS ANILLOS
THE LURE
OF THE
TEMPTRESS
LA REBELION
DE SELENA

AXEL



Axel es como una madre, sirve para todo y tiene una gran habilidad y toque personal. Aunque no es tan interesante como Blaze, sus movimientos son más efectivos contra los guardianes más fuertes. Es un buen personaje para empezar puesto que tiene una gran cantidad de movimientos y es el más fuerte de todos.



A (Ala de Dragon)
Acércate a un oponente y pulsa el botón A. Esto revelará un gran torbellino que se llevará por delante a todo aquel que esté en los alrededores.



D+B (Gran Golpe)
Pulsando la dirección dos veces y el botón B, Axel se adelantará y sorprenderá al oponente con un gran puñetazo.



D+A (Smash Dragon)
Pulsando la dirección seguida del botón A, Axel dará una serie de puñetazos terminando en un puñetazo del Dragon.



C+B (Patada Volante)
Salta hacia el nemigo y pulsa el botón B, regalarás una gran patada aérea al pobre infeliz en pantalla.

BLAZE



Blaze es problablemente la luchadora más completa gracias a la gran cantidad de movimientos de ataque que puede realizar. Sería muy tonto por parte de sus enemigos colocarse en su camino. Algunos de sus movimientos incluyen una bola de fuego y golpes con las piernas . Es una gran contendiente al título de mejor luchador.



A+D (Kikousho)
De camino hacia un oponente y pulsando A, Blaze enviará una gran bola de energía.



D+B (Slash Vertical)
Pulsa dos veces el botón de dirección y después B. Blaze saltará, eliminado al enemigo cuando vuelva a poner los pies en el suelo.



Agacharse+B
Cuando Blaze se agacha y pulsa B, coge a sus enemigos por el cuerpo y los golpea con la cabeza contra el suelo, eliminándolos.



A (Embukyaku)
Este es el movimiento especial de Blaze. Empieza a golpear haciendo un daño increíble a los enemigos situados en los alrededores.

SKATE



Este joven patinador es un poco pequeño para verse envuelto en estos líos callejeros, pero está muy reconocido dentro del grupo. Sus movimientos incluyen algunos pasos de naile break que acaban con sus oponentes en un decir jesus, y otros ataques varios para dejar a todos realmente tirados por los suelos.



A+D (Cork Screw)
El movimiento más poderoso de Skate, cuando se pulsa A junto con la dirección, Skate gira alrededor de sus oponentes eliminándolos.



C+B (Patada Swing)
Este vuelo pillará a muchos enemigos por sospresa y es especialmente efectivo cuando va seguido de un movimiento especial.



A (Gira y Patada)
Una vez que pulses A, este jovencito realizará una vuelta completa junto con una mortal potada que tumbará a más de uno.



Grab+B (Golpe)
Realizando esta maniobra tan peculiar, Skate se subirá a la espalda de sus enemigos para asestarles un golpe fatal.

MAX



Max puede que sea el más lento del grupo, pero es definitivamente el más fuerte. Max utiliza su gran cuerpo para aprovecharse de sus enemigos y golpearlos contra el suelo. A pesar de su poco gusto para vestir, Max posee algunos de los más interesantes movimientos del juego.



A (Golpe Girado)
Cuando Max esté cerca de sus enemigos, pulsa A para dar un fabuloso puñetazo girando.



A+D (Barge Sonico)
Este movimiento hace que Max se difumine al tiempo que asesta un golpe de los más certero.

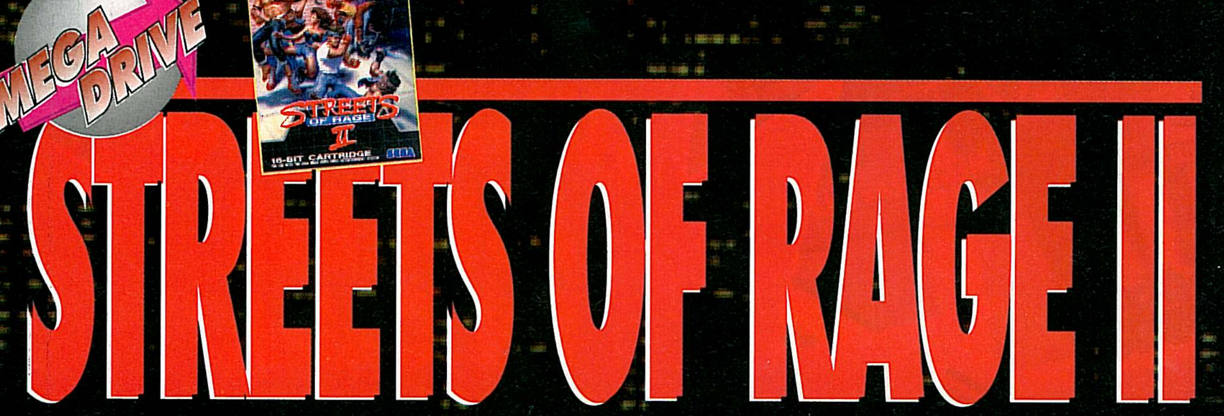


Grab+B (Back Slam)
Este es igual que el que realiza Blaze, solo que es mucho más potente y peligroso.

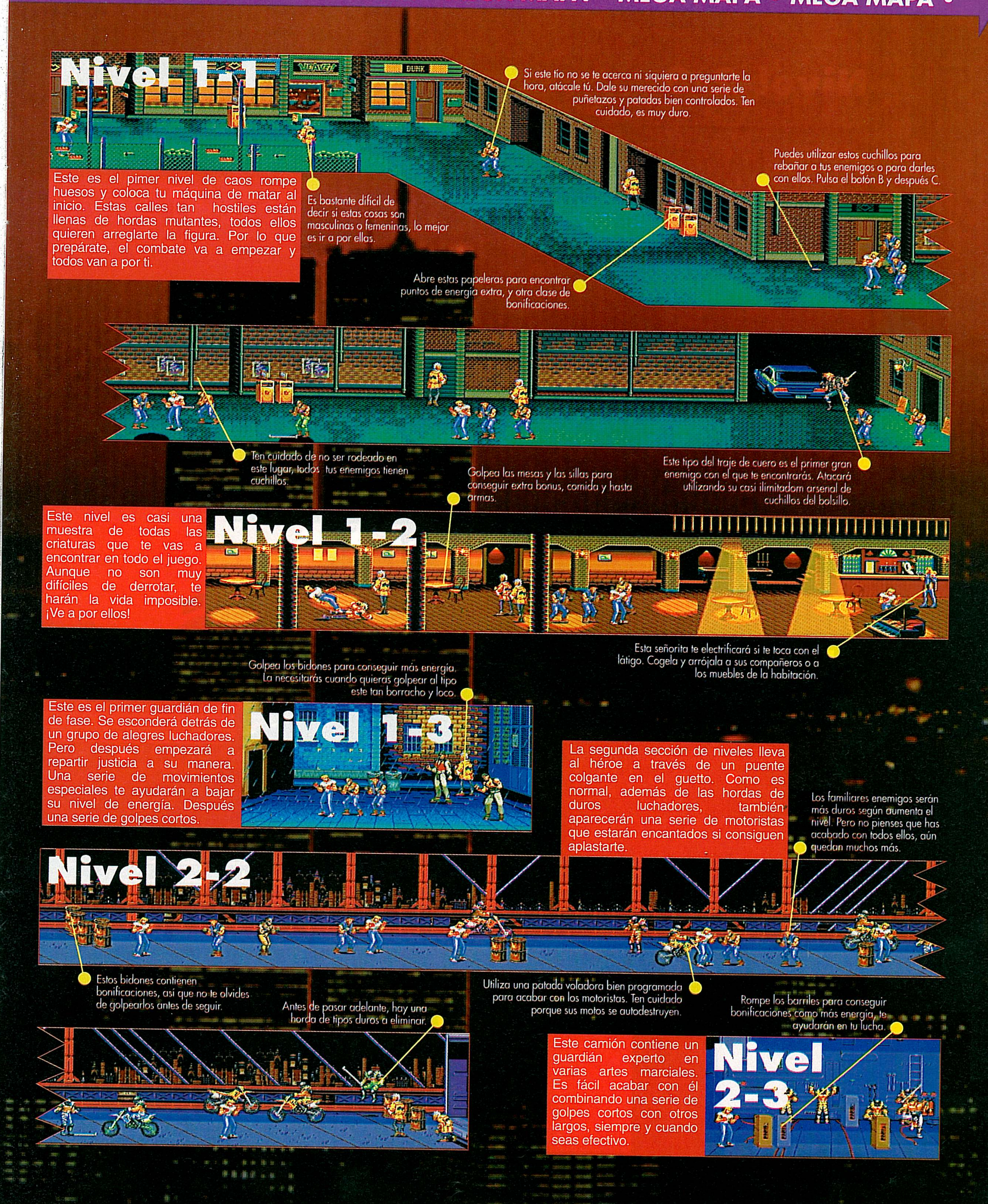


D+B (Patada)
Pulsa dirección dos veces y el botón B para que Max realice su patinadora patada.

Otra secuela más para Mega Drive, aunque esta vez sí que es una verdadera mejora del original. Streets of Rage II está compuesto de más de 20 niveles de frenética acción luchadora en un increíble cartucho de 20 Mbit. Como ocurre con muchos de estos juegos, Streets of Rage II tiene una gran variedad de enemigos a eliminar, aplastar, despedazar y matar. Tu misión es rescatar a uno de los tuyos de las garras de los malvados de turno. Aunque no estás solo, el resto del equipo está contigo, más unido que nunca para luchar contra el mal.



STREETS OF RAGE II


MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA •
Nivel 1-1
DUNK
Este es el pimer nivel de caos rompe huesos y coloca tu máquina de matar al inicio. Estas calles tan hostiles están llenas de hordas mutantes, todos ellos quieren arreglarte la figura. Por lo que prepárate, el combate va a empezar y todos van a por ti.
Es bastante difícil de decir si estas cosas son masculinas o femeninas, lo mejor es ir a por ellas.
Si este tío no se te acerca ni siquiera a preguntarte la hora, atácale tú. Dale su merecido con una serie de puñetazos y patadas bien controlados. Ten cuidado, es muy duro.
Puedes utilizar estos cuchillos para rebañar a tus enemigos o para darles con ellos. Pulsa el botón B y después C.
Abre estas papeleras para encontrar puntos de energía extra, y otra clase de bonificaciones.
Ten cuidado de no ser rodeado en este lugar, todos tus enemigos tienen cuchillos.
Golpea las mesas y las sillas para conseguir extra bonus, comida y hasta armas.
Este tipo del traje de cuero es el primer gran enemigo con el que te encontrarás. Atacará utilizando su casi ilimitadom arsenal de cuchillos del bolsillo.
Este nivel es casi una muestra de todas las criaturas que te vas a encontrar en todo el juego. Aunque no son muy difíciles de derrotar, te harán la vida imposible. ¡Ve a por ellos!
Nivel 1-2
Esta señorita te electrificará si te toca con el látigo. Cogela y arrójala a sus compañeros o a los muebles de la habitación.
Golpea los bidones para conseguir más energía. La necesitarás cuando quieras golpear al tipo este tan borracho y loco.
Este es el primer guardián de fin de fase. Se esconderá detrás de un grupo de alegres luchadores. Pero después empezará a repartir justicia a su manera. Una serie de movimientos especiales te ayudarán a bajar su nivel de energía. Después una serie de golpes cortos.
Nivel 1-3
La segunda sección de niveles lleva al héroe a través de un puente colgante en el guetto. Como es normal, además de las hordas de duros luchadores, también aparecerán una serie de motoristas que estarán encantados si consiguen aplastarte.
Los familiares enemigos serán más duros según aumenta el nivel. Pero no pienses que has acabado con todos ellos, aún quedan muchos más.
Nivel 2-2
Estos bidones contienen bonificaciones, así que no te olvides de golpearlos antes de seguir.
Antes de pasar adelante, hay una horda de tipos duros a eliminar.
Utiliza una patada voladora bien programada para acabar con los motoristas. Ten cuidado porque sus motos se autodestruyen.
Rompe los barriles para conseguir bonificaciones como más energía, te ayudarán en tu lucha.
Este camión contiene un guardián experto en varias artes marciales. Es fácil acabar con él combinando una serie de golpes cortos con otros largos, siempre y cuando seas efectivo.
Nivel 2-3





Habiendo destrozado al creido Van-Damme de turno dentro del camión, tienes que llegar hasta el otro lado del puente: pasando a través de todo el berenjenal de gente que te espera. La llave de la supervivencia es acabar con cada uno al tiempo que aparecen en pantalla, de no hacerlo así, te verás rodeado de veinte tíos.

Golpea las señales para descubrir bonificaciones.

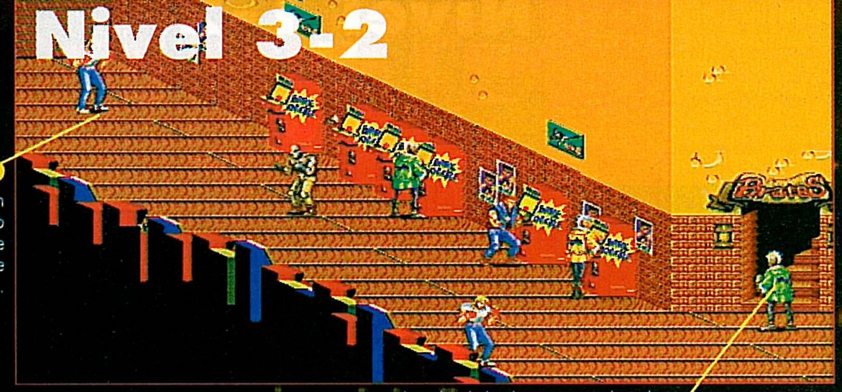
Este mazas te atacará desde arriba por lo que utiliza un par de patadas voladoras para acabar con él.

Seguro que esta barra podría ser usada en contra tuya de una manera poco agradable para ti. Cógela antes de que lo hagan los demás.

Este es el nivel en el que cualquier loco ejecutivo se divertiría golpeando a los pobres vagabundos de los bancos. Aunque es muy corto, hace falta mucha habilidad para que todos los enemigos muerdan el polvo. De todas maneras, es cuestión de paciencia.



El sueño de cualquier chaval es acabar con un salón de juegos, y ahora puedes vivir ese sueño acabando con todos los tipos de las máquinas. Lo malo es que todas las máquinas son iguales, ¿es que estos programadores no conocen otra?



Vamos, acaba con todas las máquinas, no te sentirás culpable cuando sepas lo que contienen.

Este chavalín de la chamarra verde es lo que se interpone en tu camino al siguiente nivel.

La entrada al barco pirata es un nivel increíblemente corto y francamente fácil. Simplemente utiliza el ataque que creas más efectivo para acabar con todo aquello que intente golpearte.



El tipo verde del cuchillo es tu primer objetivo, de no ser así, te seguirá a todas partes.





Este ninja está lleno de energía. Te costará algo eliminarlo, pero debería ser tu primer objetivo.

La chica del látigo aparece de nuevo al final de este nivel. Acércate rápido y arrójala a cualquier lugar antes de que empiece a incordiarte.

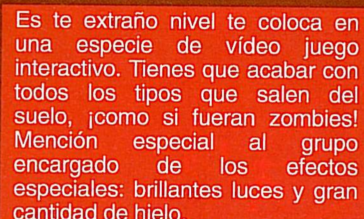
CODIGOS GAME GENIE

B39ABA60 – Salta al nivel 8
AW7TAA7J – Vidas infinitas
A71AAADR – 6 continues

Otro breve encuentro con más gente salida de los más variopintos lugares de la pantalla. Recuerda que los golpes más poderosos son los que más energía te restarán, pero son también los más efectivos contra todos los enemigos.



Nivel 3-5



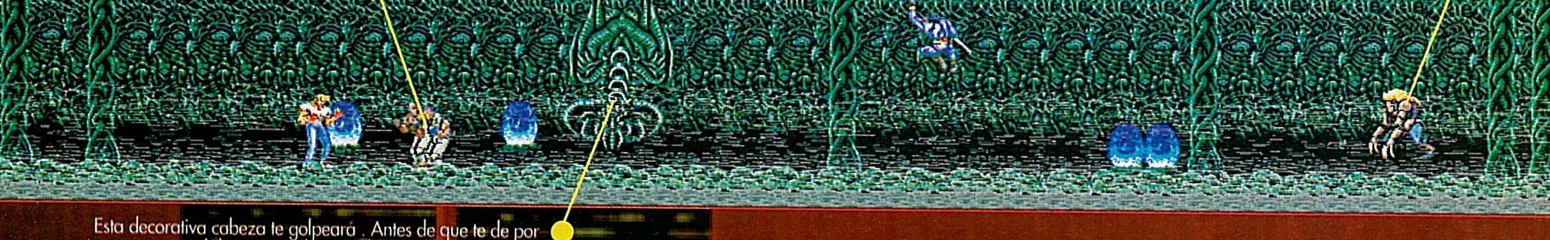
Es te extraño nivel te coloca en una especie de vídeo juego interactivo. Tienes que acabar con todos los tipos que salen del suelo, ¡como si fueran zombies! Mención especial al grupo encargado de los efectos especiales: brillantes luces y gran cantidad de hielo.



Golpea los objetos azules para conseguir bonificaciones especiales. Ten cuidado y que no te exploten en la cara.

Es el clásico juego de los viejos tipos, nuevas ropas. Parece que han pasado por la sección de rebajas de algúna tienda.

Este tipo, que se parece a Blanka, tiene unos dedos muy peligrosos. No le des oportunidad de tocarte. Acércate y golpeales mediante ataques especiales.



Esta decorativa cabeza te golpeará . Antes de que te de por primera vez, espábilate y atácala tú. Dale patadas y puñetazos para terminar con sus cabezazos.

Nivel 4-1

Golpea a estos tipos de la chamarra antes de que ellos te zurren.

Eliminar a este ninja es la clave para pasar al siguiente nivel, pero es más poderoso que nunca.



¡Qué noche más encantadora para un delicioso paseo por el parque! Así sería si no fuera por la desagradable fauna que puebla sus alrededores. Atácalos al mismo tiempo que aparecen en pantalla.

Tu viaje prosigue, ahora te encuentras en tu escenario favorito, ¡un estadio deportivo! Dentro, encontrarás todo aquello que hace que estos sitios sean tan geniales: fornidos luchadores con unas incríbles ganas de acabar contigo.

Rompe las cajas para conseguir bonificaciones.

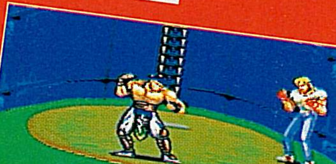


Si pensabas que un tipo duro era suficiente, aquí tienes otro, ¡para que no te aburras!

Este gordo apareció en el primer jeugo y su aliento es altamente inflamable. Pero podrás enviarle en un golpe por encima de tu cabeza si eres más rápido de reflejos que él.

Nivel 4-2





En este nivel te encontrás con que casi todo cae del cielo. Al principio serán bastante fáciles de eliminar, pero como casi todo en este juego, las cosas se irán poniendo más difíciles según vayas avanzando. La mejor táctica es acabar con cada uno según caiga. Colócate a derecha o izquierda para evitar que te caigan encima.



CODIGOS ACTION REPLAY

FFFF200003
Vidas infinitas
FFFF2100002
Infinitos ataques especiales

Estas cjas contiene pollos co energía. Reviéntalas antes de que este musculos acabe con una de tus vidas.

Level 4-4



¡Oh no! Atascado en la arena con un nada amistoso monstruo delante de ti. No vale la pena intentar usar los golpes especiales contra esta especie de bruto, en realiadad bastan algunas patadas en salto; es más lento pero funciona.

Nivel 5-1

Habiendo sufrido bastante en los niveles anteriores, nuestro héroe decide embarcarse en un agradable curcero, en vistas a unas merecidas vacaciones. Pero sus problemas vuelven cuando se tropieza con un par de conocidas caras.

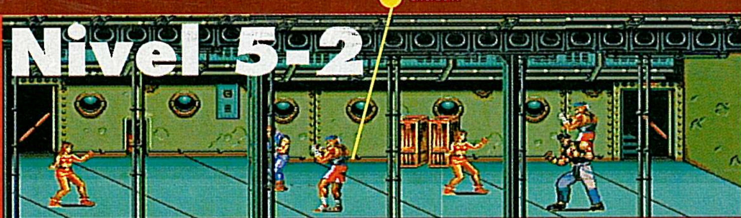
Los duros han vuelto, esta vez en grupo. Realiza rápidos y fugaces ataques para acabar con ellos.

Rompe las cajas para conseguir bonificaciones. Te serán útiles en tu camino hacia la gloria.

El kick boxer es bastante fácil de eliminar, siempre y cuando tú seas el primero en atacar.

Nivel 5-2

Corto pero dulce, este nivel es brillante y agradable. Encontrarás otro guardián, así que prepárate para su ataque.



Como te has cansado del barco, decides saltar de él. Te encuentras en la playa, disfrutando del sol. Pero Mr. Big tiene brazos por todas partes y me parece que no vas a tener mucho tiempo para ponerte moreno.

Nivel 6-1



Estos tipos son muy duros. Acércate con cuidado y aséstales un par de golpes de esos que tu ya sabes.

¡Oh no! Los tíos de los vaqueros están de vuelta otra vez. Dales patadas y grandes golpes para mandarlos a su tierra natal, allá donde nadie vive.

Para pasar al siguiente nivel tendrás que acabar con un par de kick boxers. Concéntrate en una ocada vez y todo será más fácil.



Nivel 6-2

Golpea los montones de arena para conseguir bonificaciones. Me extraña mucho que a estas alturas del juego, aumentar la cuenta de puntos sirva para algo.

Vaya, el gordo ha vuelto. Aunque esta vez viste unos pantalones francamente elegantes y discretos.

El rocoso camino a la gloria te lleva ahora a través de un camino forestal. Esta lleno de montones de arena, alambre de espino y, por supuesto enemigos por todas partes. Este nivel también ve el regreso de algunos viejos guardianes, recuerda como acabaste con ellos antes.



Utiliza las patadas voladoras para echar a los motoristas de sus monturas.

Más tipas a eliminar. ¡Con la pena que me da!

Hala, el gordo vuelve, III parte. Y su aliento cada vez es peor. Utiliza los bonus de energía de las latas si te ves mal.

Blanka esta de vuelta (como todo el mundo) y está vez más duro que nunca. Acércate y elimínalo en un pis pas.

Nivel 7-1

Estás ahora en una cadena de montaje, cerca ya de Mr. Big. Me parece que alguien debería decirle al jefe que esta gente no se preocupa tanto de trabajar como de golepearme en la cabeza. Muévete entre las cintas de montaje para salir con vida.

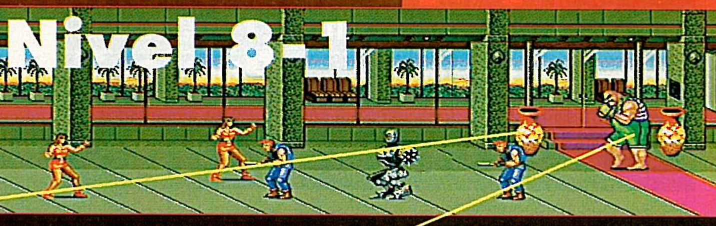
Nivel 7-2



Otra secuencia más en un ascensor. Necesitarás más que habilidad y buenos reflejos para conseguir negociar el camino hacía adelante. Este nivel, básicamente, consiste en unos cuantos tipos que no quieren que su jefe sea derrotado por un patán como tú. Más que nada es cuestión de vanidad. El único gran problema son los tipos que tiene un reactor a su espalda; aunque, admitámoslo, nunca han sido un verdadero reto. Otra cuestión son los robots, esos bicharracos metálicos del cuerpo de luchadores de élite de Mr. Big. ¡Un verdadero reto, si es que realmente alguna vez lo hubo! Para desmontarlos, utiliza los movimientos especiales ayudados de esos golpes que sólo tú sabes dar, de tal manera que toda su circuitería acabe reducida a chatarra.

Nivel 8-1

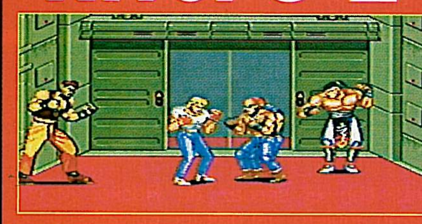
El corto camino al cuartel general de Mr. Big está lleno de gente que intentará por todos los medios evitar tu entrada. No solo hay una lata con piernas, sino que encontrarás algún boxeador, que parece salido de las películas de Charlie Chaplin, pero no te preocupes, es poca cosa.

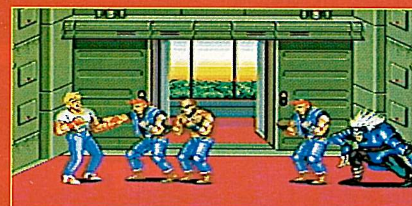


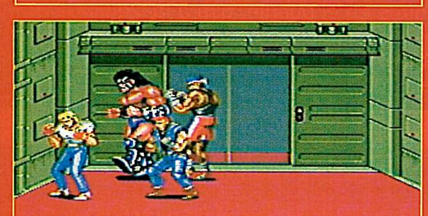
Golpea el jarrón para conseguir algo que te ayude en la lucha.

Casi todos los golpes son efectivos contra este monstruo. Utiliza los más potentes.

Nivel 8-2





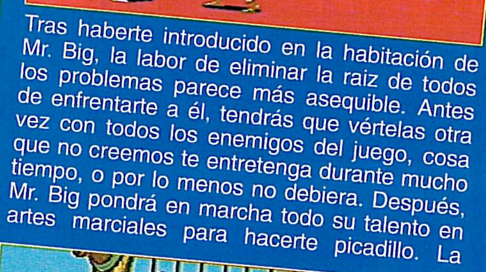


Otra secuencia en un ascensor. La gran cantidad de enemigos que caen del techo es más dura que nunca. Como tu enfrentamiento con el jefe es inminente, él pone a tu disposición sus mejores hombres, para que veas su dureza. El único gran problema aquí es la vuelta del músculos, porque ya deberías saber que hacer con Blanka. Procura acabar con los enemigos uno por uno, de no ser así, te verás en graves problemas. ¡Que la fuerza te acompañe!

No hay mucho de que preocuparse, ya te has encontrado muchas veces con ella como para saber qué tienes que hacer. Es muy sencillo.

¡El Jefe!





Tras haberte introducido en la habitación de Mr. Big, la labor de eliminar la raiz de todos los problemas parece más asequible. Antes de enfrentarte a él, tendrás que vértelas otra vez con todos los enemigos del juego, cosa que no creemos te entretenga durante mucho tiempo, o por lo menos no debiera. Después, Mr. Big pondrá en marcha todo su talento en artes marciales para hacerte picadillo. La mejor táctica es situarte pegado a él y golpearle repetitivamente. Pero ten cuidado puesto que tiene una ametralladora. Antes de disparar, se desplazará a uno de los lados de la pantalla, así que no dejes que se mueva demasiado y continua golpeándole sin cesar desde una posición cercana, a ser posible pegado a su cuerpo. Después, verás como sus deseos de dominar el mundo desparecen.









Ahora que Mr. Big ha sido persuadido de utilizar su poder, el mundo es un sitio más seguro y tú y tus atléticos compañeros podeís volver a casa con la satisfacción de haber salvado al mundo de un terrible desastre. ¡Bien hecho, bichos!





Parte 1

La acción arranca en la puerta del instituto de Cross Town. Al principio estarás algo verde en el combate, por lo que tendrás que utilizar el arma que tengas más a mano, es decir, un bate de beisbol. Si las cosas se ponen feas salta por el muro y huye al siguiente nivel.

Parte 2

Aparecerás en la extraña ciudad de Sticksville. Sigue usando el bate, pero si lo pierdes, hay un bidón de basura con el que puedes hacer virguerias contra el enemigo. Sal hacia el pasadizo.

A PARTE 5

Parte 4

A PARTE 6

Aún estás en Sticksville y ya tienes cierta reputación. Las bandas rivales entran en combate, pero afortunadamente dispones de las patadas del Dragón. Las patadas que des serán mucho más efectivas. Entra al parque que está en el medio.



TIENDA A	PRECIO($)	EFECTO
Coffee	.95	R/RE
Tea	.95	R
Hot Cocoa	1.25	D/RE
Pancakes	3.30	RE
Waffles	4.10	A/F/RE

TIENDA B	PRECIO($)	EFECTO
Doughnut	.80	R
Muffin	.90	A/RE
Baget	.90	D/RE
Honey Bunl	.90	F/RE

TIENDA C	PRECIO($)	EFECTO
Croissant	1.00	RE
Egg	2.25	P/RE
Octopus	2.25	AR/RE
Squid	2.25	T/RE
Conger Eel	3.75	D/RE
Prawn Eel	6.00	F/RE
Salmon	8.25	P/R/RE
Ark Shell	9.00	AR/R/RE
Sea Urchin	11.50	T/R/RE
Halibut	18.50	D/R/RE
Swordfish	28.75	P/T/F/R/RE
Salad Roll	2.00	RE
Tuna Roll	3.75	RE
Shrimp Roll	6.25	RE

TIENDA D	PRECIO($)	EFECTO
Pasta Mixta	10.50	RE
Manos Piedra	26.95	Técnica

Parte 3

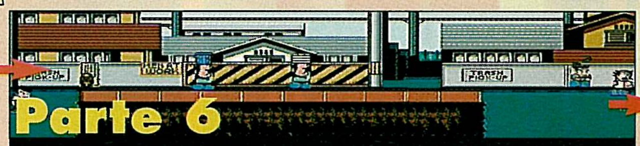
Aquí está el primer mercado del juego. Si tu nivel energético no está del todo mal, deja los alimentos de las tres primeras tiendas y vete a la última a comprar Patas de Dragón.

LISTA COMPRAS

P	=	Puñetazo
K	=	Patada
D	=	Defensa
A	=	Agilidad
T	=	Tirar
W	=	Arma
F	=	Fuerza
R	=	Rabia
RE	=	Resistencia

Parte 5

¡Bienvenido al parque Sherman! La banda que controla esta zona es bastante floja y saldrá corriendo a la primera de cambio. Utiliza las piedras y tíraselas.



Parte 6

Aquí te encontrarás con el secuaz de Rocko, Moose. Intentará arrojarte a un agujero, así que ten cuidado con los bordes. Intenta arrinconarle con una caja y luego gólpeale.



TIENDA E	PRECIO($)	EFECTO
Scandal Rag	4.50	D/R
Comic Times	6.50	AR/D/R
Mystic Seer	15.00	A/R
Nuclear Spy	9.95	F/R
Indian Lore	28.75	R

TIENDA F	PRECIO($)	EFECTO
Salad París	2.35	RE
Onion Soup	3.50	RE
Cornish Hen	27.75	T/R
Veal Walle	36.00	F/R/RE

TIENDA G	PRECIO($)	EFECTO
"Egg Roll	3.50	D/RE
Fried Rice	5.95	T/RE
Garlic Pork	5.75	AR/RE
Pepper Beef	5.95	RE
Chow Mein	5.95	K/RE

TIENDA H	PRECIO($)	EFECTO
Merv Burger	2.00	AR/RE
Cheese Merv	2.25	T/RE
Fish Merv	2.50	A/RE
Mondo Merv	3.45	R/RE
Milk	.85	RE
Iced Tea	.95	R
Soda	1.10	R/RE
Merv Melt	2.00	D/RE
Merv Fries	1.50	RE
Merv Rings	1.50	F/RE
Apple Pie	2.00	A/RE
Spicey Chilli	2.75	D/RE
Smile	Free	?

TIENDA I	PRECIO($)	EFECTO
Vita-mints	2.10	R/RE
Digestol	4.95	R/RE
Recharge!	9.75	F/R/RE
Karmajolt	15.25	T/RE
Omni Elixir	19.95	P/R/RE

Parte 7

A PARTE 8

¡Guau! Otro mercado. Elige con cuidado lo que deseas de la lista que te ofrecemos, pero si puedes salir de esta tranquila zona de la ciudad sin gastar nada, mucho mejor. ¡Más tarde ya sabrás en que gastar ese dinero!



Parte 9

Cuando entres en el puente, gira a la izquierda. Aquí es donde los gemelos se mueven, y lo hacen bastante bien. Utiliza tácticas de ataque con esos pies mortales que tienes.

A PARTE 9

Parte 8

A PARTE 10

Con los gemelos descansando durante un rato, charla con la mujer de Slick. Está muy impresionada por tu habilidad en el combate y te revelará los secretos de su marido al quitarte el sombrero. Sabrás que tus compañeros de clase están en el instituto de River City junto con tu chavala. ¡Atención a la música!



Olvida todos los anteriores juegos de lucha, ¡ya está aquí Street Gang! ¿Tu misión? Entrar en el territorio de las bandas juveniles encargándote de ellos con tus propias manos. Dejarles con un soplo de vida y extrayéndoles información vital acerca del paradero de tu novia. Tanto si te abres camino sólo como si lo haces acompañado, debes saber dónde se encuentran los escurridizos jefes de las bandas y acabar con ellos antes de enfrentarte con el jefazo de River City, más conocido como Simón.Para que el camino no se te haga tan cuesta arriba, nos sentimos encantados de presentarteo la solución completa para Street Gang.

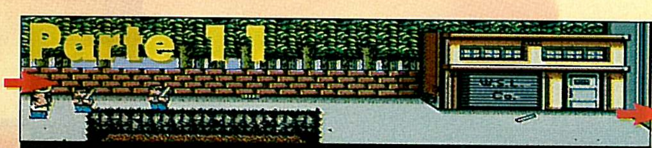
NES

STREET GANGS



Parte 10

Ataca a la banda que te encuentres aquí con los neumáticos que te encuentres en el suelo. Resultan terribles si se ruedan por el suelo, por tanto salta para que no te pillen.



Los almacenes son lugares de lo más apropiado para las reuniones de bandas. Habrás de enfrentarte a Rocko, por tanto asegúrate de que estás los suficientemente equipado antes de continuar. Tirará su dinero en los alrededores de Turk.



Una vez dentro, salta sobre las cajas y ve a la puerta de la izquierda. Cuando te enfrentes a todos los criminales, aparecerá Rocko. Dale una patada y te dirá que Blades está en el parque Sherman. ¡Ve a por él!



Olvídate de estos dos, déjalos solos y corre a través de esta zona. No hay tiempo que perder.



Utiliza tu habilidad para las carreras de nuevo y entra en el túnel. Coge antes una cadena; es la mejor arma.



¡Una habitación secreta! Empuja el muro superior para abrir la puerta. Dentro, puedes comprar una serie de encantamiento con los que mejorar habilidades.



Asegúrate de que aún llevas la cadena para cumplir bien con tu trabajo. Acaba con Turk y luego sal por la avenida, ¡Turk no tiene nada más que contar, por lo menos después de la paliza que le vas a dar!



Mojo no es una dulzura, intenta ponerle contra el muro de la derecha y golpéale con la cadena. Si no desfalleces, será incapaz de contratacar. Te dirá que Thor está en la fábrica.



TIENDA J	PRECIO($)	EFECTO
Stone Hands	26.95	Técnica
Dragon Feet	26.95	Técnica
Fatal Step	37.50	Técnica

TIENDA K	PRECIO($)	EFECTO
Ice Cream	3.50	A/RE
Roman Shake	4.25	AR/RE
Cola Float	4.75	D/RE
Nero Pizza	6.25	RE
Lasagne	6.25	RE

TIENDA L	PRECIO($)	EFECTO
Mint Gum	.95	F/R
Lollipop	.95	T/R
Jaw Breaker	.95	AR/R
Rock Candy	.95	P/R
Fudge Bar	.95	K/R

¡Detente! Compra sólo lo esencial, pero ten presente que necesitas al menos 57,50 para comprar la mejor arma del mercado, ¡la Grand Slam! Está en la últim tienda.



TIENDA M	PRECIO($)	EFECTO
Sneakers	28.00	K/A
Boat Shoes	37.95	K/A
Loafers	45.50	K/A
Army Boots	58.75	K/A
Texas Boots	99.95	K/A
Slippers	4.95	K/A
Insoles	8.20	F
Thongs	9.75	K/A
Sandals	19.95	K/A
Mod Boots	59.75	K/A

TIENDA N	PRECIO($)	EFECTO
Sirloin	4.95	P/T
Rib-eye	5.95	P/A
T-bone	6.95	P/D
Lamb Leg	11.95	P/R

TIENDA O	PRECIO($)	EFECTO
Maze Craze	52.75	K/R/RE
Decathlete	57.50	S/R/RE
Hyper Ball	57.50	R/RE/AR/T
Techno Belt	27.25	F/RE
Teddy Bear	28.00	F/RE

TIENDA O	PRECIO($)	EFECTO
R & B	9.95	F/RE
Rock	9.95	P/RE
Pop	9.95	D/RE
Soul	9.95	A/RE
Classical	9.95	R/RE

Si te sientes bajo de energías, pero no quieres gastar más dinero, intenta entrar en una tienda en la que te sonrían, es gratis ¡y puede que te sonrojes!





A menos que estés desesperado por pillar algo, atraviesa esta zona a toda velocidad, tu novia te necesita.



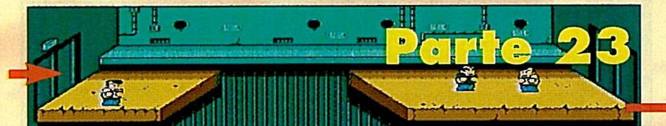
Por último llegarás a la primera parte del nivel de la fábrica. Coge un arma si no dispones de ninguna y dirígete a la puerta.



La verdad es que te encontrarás con una muerte segura si caes por el abismo que está frente a ti. Mantente junto a la pared y déjate caer a la plataforma del nivel inferior. Los miembros de las pandillas llegarán por la puerta de la parte de arriba. Sal por arriba.



Parte 23



Thor, el jefe de la banda de los zombis estaba escondido en este cuarto trastero de la fábrica. Sal a la zona posterior y mantente alejado de los bordes de la plataforma.

Parte 24



Sal rápidamente de aquí mientras Thor se queda curándose las heridas, ¡no hay nadie a quien atacar!

Parte 25



TIENDA Q	PRECIO($)	EFECTO
Fresh Juice	1.85	R/RE
Lemon Tea	2.35	R
Herbal Tea	2.35	F/RE
Carrot Cake	4.15	AR/RE
Pound Cake	4.15	P/K/RE

TIENDA R	PRECIO($)	EFECTO
Sugar	1.00	R/RE
Toll House	1.00	D/RE
Maple Pecan	1.00	F/RE
Oatmeal	1.00	P/RE
Brownie	1.00	AR/RE

TIENDA S	PRECIO($)	EFECTO
Stone Hands	26.95	Técnica
Dragon Feet	26.95	Técnica
Grand Slam	57.50	Técnica

Una zona comercial diferente. Avanza hasta la última tienda y pide el libro de la técnica de Grand Slam. Coge lo que necesites y serás capaz de destrozar a tus enemigos con la velocidad y la potencia del rayo.

Parte 26

TIENDA T	PRECIO($)	EFECTO
Stone Hands	26.95	Técnica
Dragon Feet	26.95	Técnica
Javelin Man	78.25	Técnica

TIENDA U	PRECIO($)	EFECTO
Chickwich	2.10	AR/RE
Dark Meat	2.65	T/RE
White Meat	3.25	A/RE
Combination	4.00	R/RE
Milk	.85	RE
Iced Tea	.95	R
Soda	1.10	R/RE
Lemonade	1.85	D/RE
Gravy	1.50	RE
Biscuits	1.50	F/RE
Corn Cobber	2.25	A/RE
Coleslaw	2.85	A/RE
Smile	Gratis	?

TIENDA V	PRECIO$)	EFECTO
Vita-mints	2.10	R/RE
Date Saver	7.95	R/RE
Love Potion	9.95	RE
Antedote 12	10.00	F/R/RE
Karma Jolt	15.25	F/RE

Compra algunos artículos de pequeño tamaño para aumentar la resistencia y la energía. Si no tienes dinero, sal de la avenida para comprobar las resultados.

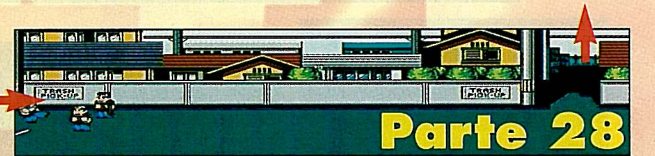
Parte 27

TIENDA A	PRECIO($)	EFECTO
Sauna	3.50	R/RE



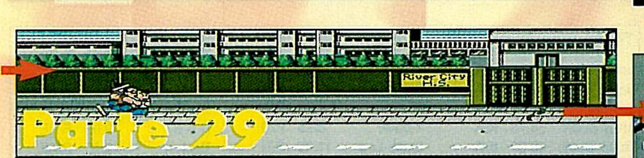
Parece que los gemelos no han tenido bastante. Dales una tremenda paliza y luego vete a la sauna, a sentir un poco la paz y la tranquilidad.

Parte 28



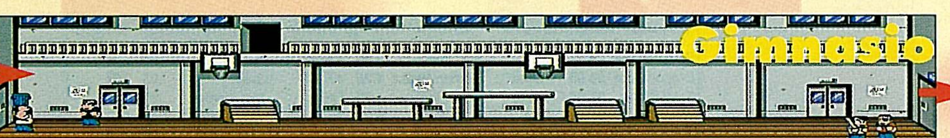
En la parte baja del pueblo te encontrarás con un par de pandilleros a los que destrozar. Si dispones de una cadena, haz uso de ella. Grand Slam te hará prácticamente invencible con este arma.

Parte 29



Ya has encontrado y machacado a todos los jefes de las bandas y ahora tienes que luchar con Iván antes de abrir las puertas. Te atacará tirándote toneles, será mejor que mantengas las distancias y no te olvides de las armas.

Gimnasio



Otis es el rey de las bayetas del gimnasio, ¡y no le gusta que le marques el parqué! Emplea un cubo de basura del exterior para atacarle. Todavía dispones del Grand Slam. La salida del gimnasio está en la parte superior. Llega hasta la puerta saltando desde la canasta.

Los vaqueros



En la parte superior de las escaleras te encontrarás con Tex, el lider de los chicos buenos, ¡los vaqueros! Puedes confiar en él, pero antes has de demostrarle que tu capacidad de combate es superior a la suya. Utiliza el viejo truco de "arrinconamiento contra la pared" y haz uso de tu cadena.

La plaga



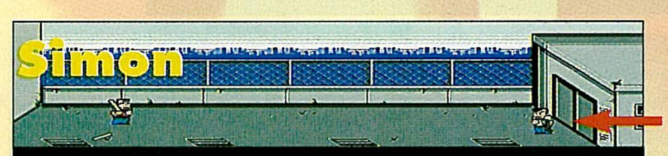
La banda de la plaga controla los dos últimos pisos, pero su jefe no se presentará hasta que acabes con sus secuaces. No dejes que ninguno se sitúe a tu espalda.

Los gemelos de la plaga



Los últimos miembros de la plaga se encuentran en la parte de arriba del colegio. Si la última vez no tuvieron suficiente, ¡volverán a por más! Sus métodos son casi idénticos, excepto en que su velocidad es algo superior. Mantente aferrado a tu cadena a cualquier coste. Las patadas desde el aire son lo más efectivo, pero no dejes que te arrinconen.

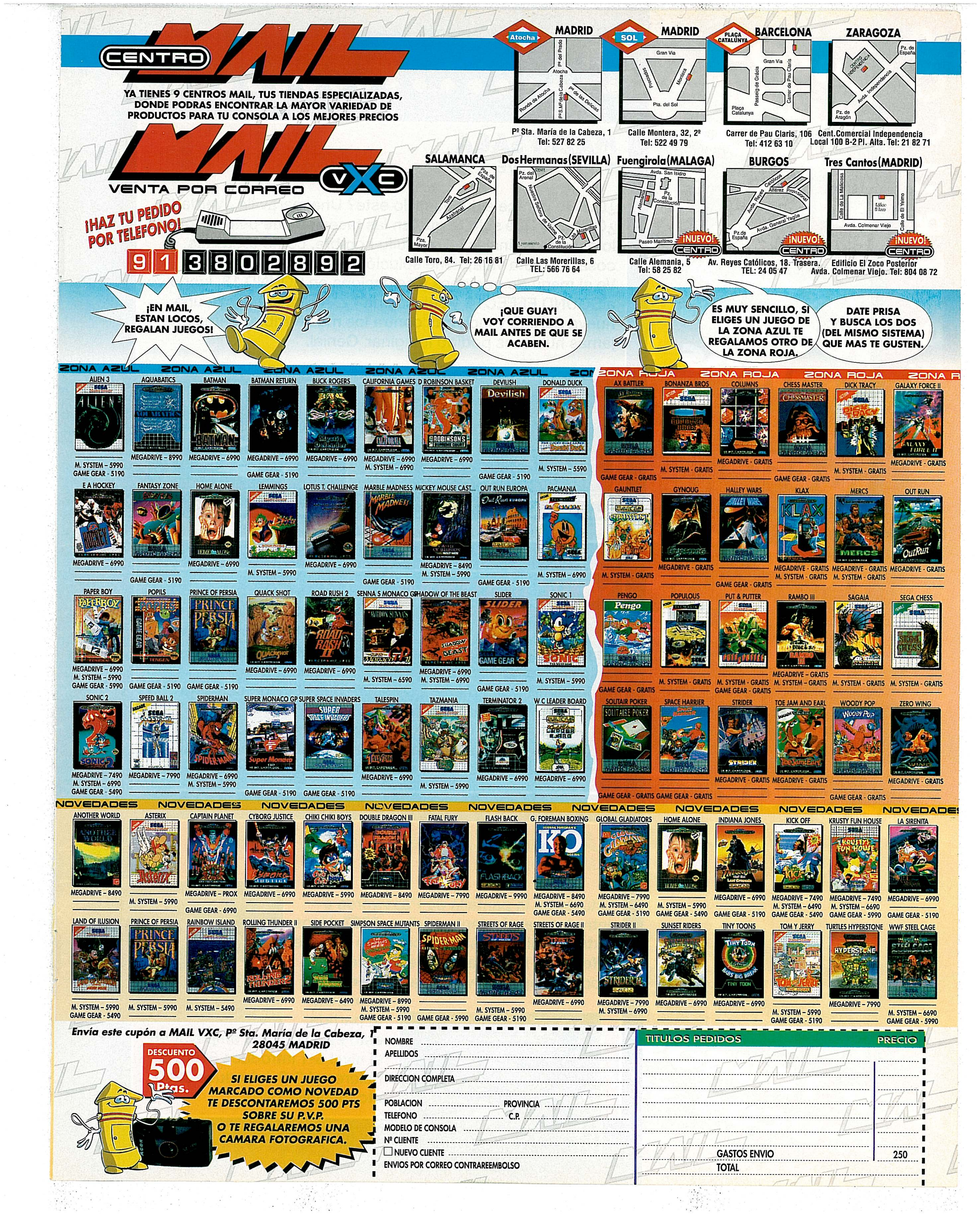
Simon



Con un nombre tan chulo, da pena tener que patearle el culo. Si no está armado con un bate, golpéale cuando intente pegarte con él. ¡Ahora con la cadena! ¿Dónde está mi chica? ¡Creo que he terminado con todos!





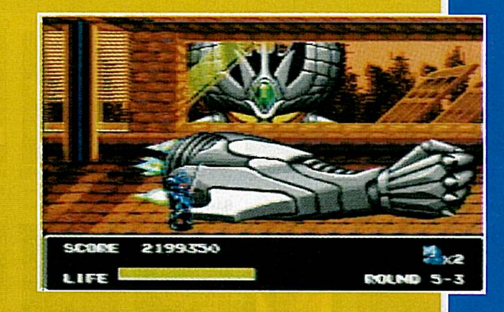


CENTRO MAIL
YA TIENES 9 CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
MAIL
VENTA POR CORREO
VXC
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 380 28 92
MADRID
Atocha
Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25
MADRID
SOL
Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79
BARCELONA
PLAÇA CATALUNYA
Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10
ZARAGOZA
Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2 Pl. Alta. Tel: 21 82 71
SALAMANCA
Calle Toro, 84. Tel: 26 16 81
Dos Hermanas (SEVILLA)
Calle Las Morerillas, 6
TEL: 566 76 64
Fuengirola (MALAGA)
¡NUEVO! CENTRO
Calle Alemania, 5
Tel: 58 25 82
BURGOS
¡NUEVO! CENTRO
Av. Reyes Católicos, 18. Trasera.
TEL: 24 05 47
Tres Cantos (MADRID)
¡NUEVO! CENTRO
Edificio El Zoco Posterior
Avda. Colmenar Viejo. Tel: 804 08 72
¡EN MAIL, ESTAN LOCOS, REGALAN JUEGOS!
¡QUE GUAY! VOY CORRIENDO A MAIL ANTES DE QUE SE ACABEN.
ES MUY SENCILLO, SI ELIGES UN JUEGO DE LA ZONA AZUL TE REGALAMOS OTRO DE LA ZONA ROJA.
DATE PRISA Y BUSCA LOS DOS (DEL MISMO SISTEMA) QUE MAS TE GUSTEN.
ZONA AZUL
ALIEN 3 — M. SYSTEM - 5990, GAME GEAR - 5190
AQUABATICS — MEGADRIVE - 8990
BATMAN — MEGADRIVE - 6990
BATMAN RETURN — MEGADRIVE - 6990, GAME GEAR - 5190
BUCK ROGERS — MEGADRIVE - 6990
CALIFORNIA GAMES — MEGADRIVE - 6990, M. SYSTEM - 6990
D ROBINSON BASKET — MEGADRIVE - 6990
DEVILISH — GAME GEAR - 5190
DONALD DUCK — M. SYSTEM - 5590
E A HOCKEY — MEGADRIVE - 6990
FANTASY ZONE — GAME GEAR - 5190
HOME ALONE — MEGADRIVE - 6990
LEMMINGS — M. SYSTEM - 5990
LOTUS T. CHALLENGE — MEGADRIVE - 6990
MARBLE MADNESS — GAME GEAR - 5190
MICKEY MOUSE CAST... — MEGADRIVE - 8490, M. SYSTEM - 5990
OUT RUN EUROPA — GAME GEAR - 5190
PACMANIA — M. SYSTEM - 6990
PAPER BOY — MEGADRIVE - 6990, M. SYSTEM - 5990, GAME GEAR - 5990
POPILS — GAME GEAR - 5190
PRINCE OF PERSIA — GAME GEAR - 5190
QUACK SHOT — MEGADRIVE - 6990
ROAD RUSH 2 — MEGADRIVE - 6990
SENNA S MONACO GP — M. SYSTEM - 6590
SHADOW OF THE BEAST — MEGADRIVE - 6990, M. SYSTEM - 6990
SLIDER — GAME GEAR - 5190
SONIC 1 — M. SYSTEM - 5990
SONIC 2 — MEGADRIVE - 7490, M. SYSTEM - 6990, GAME GEAR - 5490
SPEED BALL 2 — MEGADRIVE - 7990
SPIDERMAN — MEGADRIVE - 6990, M. SYSTEM - 5990
SUPER MONACO GP — GAME GEAR - 5190
SUPER SPACE INVADERS — GAME GEAR - 5190
TALESPIN — MEGADRIVE - 6990
TAZMANIA — M. SYSTEM - 5990
TERMINATOR 2 — MEGADRIVE - 6990
W C LEADER BOARD — MEGADRIVE - 6990
ZONA ROJA
AX BATTLER — GAME GEAR - GRATIS
BONANZA BROS — M. SYSTEM - GRATIS
COLUMNS — MEGADRIVE - GRATIS
CHESS MASTER — GAME GEAR - GRATIS
DICK TRACY — M. SYSTEM - GRATIS
GALAXY FORCE II — MEGADRIVE - GRATIS
GAUNTLET — M. SYSTEM - GRATIS
GYNOUG — MEGADRIVE - GRATIS
HALLEY WARS — GAME GEAR - GRATIS
KLAX — MEGADRIVE - GRATIS, M. SYSTEM - GRATIS
MERCS — MEGADRIVE - GRATIS, M. SYSTEM - GRATIS
OUT RUN — MEGADRIVE - GRATIS
PENGO — GAME GEAR - GRATIS
POPULOUS — M. SYSTEM - GRATIS
PUT & PUTTER — M. SYSTEM - GRATIS, GAME GEAR - GRATIS
RAMBO III — MEGADRIVE - GRATIS, M. SYSTEM - GRATIS
SAGAIA — M. SYSTEM - GRATIS
SEGA CHESS — M. SYSTEM - GRATIS
SOLITAIR POKER — GAME GEAR - GRATIS
SPACE HARRIER — GAME GEAR - GRATIS
STRIDER — MEGADRIVE - GRATIS
TOE JAM AND EARL — MEGADRIVE - GRATIS
WOODY POP — GAME GEAR - GRATIS
ZERO WING — MEGADRIVE - GRATIS
NOVEDADES
ANOTHER WORLD — MEGADRIVE - 8490
ASTERIX — M. SYSTEM - 5990
CAPTAIN PLANET — MEGADRIVE - PROX, GAME GEAR - 5990
CYBORG JUSTICE — MEGADRIVE - 6990
CHIKI CHIKI BOYS — MEGADRIVE - 5990
DOUBLE DRAGON III — MEGADRIVE - 8490
FATAL FURY — MEGADRIVE - 7990
FLASH BACK — MEGADRIVE - 9990
G. FOREMAN BOXING — MEGADRIVE - 8490, M. SYSTEM - 6690, GAME GEAR - 5490
GLOBAL GLADIATORS — MEGADRIVE - 7990, M. SYSTEM - 6490, GAME GEAR - 5190
HOME ALONE — M. SYSTEM - 5990, GAME GEAR - 5490
INDIANA JONES — MEGADRIVE - 6990, GAME GEAR - 5190
KICK OFF — MEGADRIVE - 7490, M. SYSTEM - 6490, GAME GEAR - 5490
KRUSTY FUN HOUSE — MEGADRIVE - 7490, M. SYSTEM - 6690, GAME GEAR - 5990
LA SIRENITA — MEGADRIVE - 6990, GAME GEAR - 5190
LAND OF ILUSION — M. SYSTEM - 5990, GAME GEAR - 5490
PRINCE OF PERSIA — M. SYSTEM - 5990
RAINBOW ISLAND — M. SYSTEM - 5490
ROLLING THUNDER II — MEGADRIVE - 6990
SIDE POCKET — MEGADRIVE - 6490
SIMPSON SPACE MUTANTS — MEGADRIVE - 8990, M. SYSTEM - 5990, GAME GEAR - 5190
SPIDERMAN II — GAME GEAR - 5990
STREETS OF RAGE — M. SYSTEM - 5990, GAME GEAR - 5190
STREETS OF RAGE II — MEGADRIVE - 6990
STRIDER II — MEGADRIVE - 7990, M. SYSTEM - 6990
SUNSET RIDERS — MEGADRIVE - 6990
TINY TOONS — MEGADRIVE - 6990
TOM Y JERRY — M. SYSTEM - 5990, GAME GEAR - 5190
TURTLES HYPERSTONE — MEGADRIVE - 7990
WWF STEEL CAGE — M. SYSTEM - 6690, GAME GEAR - 5990
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1 28045 MADRID
DESCUENTO 500 Ptas.
SI ELIGES UN JUEGO MARCADO COMO NOVEDAD TE DESCONTAREMOS 500 PTS SOBRE SU P.V.P. O TE REGALAREMOS UNA CAMARA FOTOGRAFICA.
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL

MAZIN SAGA
■ MEGA DRIVE

¿Qué te parece el jueguecillo este? Una maravilla ¿Verdad? ¿Como? ¿Qué sólo te gustan las fases en que peleas contra lo enemigos finales?. Tranquilo hombre, como todas las cosas en esta vida, tiene solución.
Ve al menú de opciones y selecciona en SOUND 18, luego ve a SOUND EFFECTS y selecciona 72. Ahora comienza una nueva partida y lucharás contra los mas terribles seres que jamás hubieses podido imaginar. Genial.

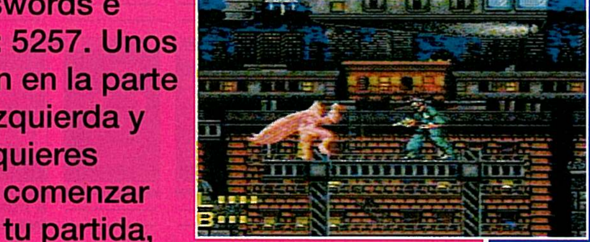




SONIC BLASTMAN
■ SUPER NINTENDO

Para todos aquellos consolegas que no hayan tenido ni un solo problema a la hora de acabar este juego, les proponemos una manera de hacer que el juego sea algo más difícil de lo que ya es.
En la pantalla de título pulsa Start al tiempo que pulsas L y R. Comenzarás una nueva partida en el nivel "Very Hard" o, lo que es lo mismo, en el nivel "muy difícil".

BATMAN: REVENGE OF THE JOKER
■ MEGA DRIVE



Sitúate en la pantalla de Passwords e introduce el siguiente código: 5257. Unos extraños símbolos aparecerán en la parte inferior de la pantalla. Pulsa izquierda y podrás elegir el nivel en que quieres comenzar tu partida, esto es, si quieres empezar en el nivel 5-1 introduce 5100, si quieres el 3-2, introduce 3200, etc. Sencillo ¿No?.



TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

■ MEGA DRIVE

Si quieres pasar de nivel en nivel sin despeinarte un solo pelo de tu cabeza, colócate en la pantalla de presentación y pulsa arriba, abajo, izquierda y derecha tantas veces como haga falta hasta que una voz digitalizada diga algo asi como "excellent".
Comienza tu partida normalmente y, una vez estes jugando, pulsa Start para dejar el juego en modo pausa. Entonces pulsa, simultaneamente, los botones A, B y C de tu control pad. La música parará y serás trasladado inmediatamente a la siguiente fase.
Hasta la vista, Baby.

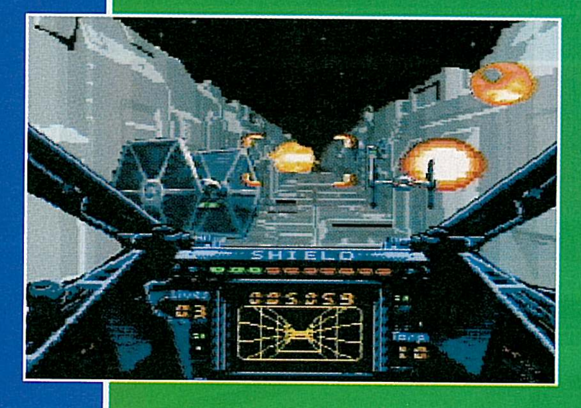
ECO THE DOLPHIN

■ MEGA DRIVE

Si quieres conseguir vidas infinitas en este acuático juego solo debes introducir la clave SEAHORSE en la pantalla de passwords. Más fácil imposible.

SUPER STAR WARS

■ SUPER NINTENDO



Marco A. Argudo, un amigo consolero de Pto. Sagunto (Valencia) nos envía varios trucos para el super-apasionante Super Star Wars. Vayamos por partes:
En la pantalla de selección pulsa la siguiente secuencia: A-A-A-A-X-B-B-B-B-Y-X-X-X-X-A-Y-Y-Y-Y-B. Oiréis el grito del Jawa y...
El segundo de los trucos consiste en pulsar simultaneamente, mientras jugamos nuestra partida, los botones L y R del segundo control-pad. Un magnífico menú aparecerá ante nuestros atónitos ojos.
Si el segundo truco ha funcionado correctamente, aprovecha la oportunidad para pulsar el botón Start, pasarás de fase.
Por último, en la primera fase debeis pulsar A-B-X-Y-SELECT en el segundo control-pad para conseguir que vuestro vehículo sea totalmente invulnerable.

UNIVERSAL SOLDIER

■ MEGA DRIVE

Atravesar cada una de las fases del juego hasta llegar al final de este puede llegar a ser bastante pesado. Para que no te "comas el tarro" excesivamente, te ofrecemos la lista completa con cada uno de los ocho códigos que te dan acceso a ellas.

Estos son:

Fase 2: CHSGM **Fase 3: MKSNS**
Fase 4: SGGBY **Fase 5: JLGPH**
Fase 6: JDRSD **Fase 7: PKSND**
Fase 8: CWBPM **Fase 9: SFNP**



NINTENDO WORLD CUP

■ NINTENDO

Siiii. Ya lo sabemos. Llegar hasta el octavo partido así, por las buenas, puede llegar a ser bastanta complicado (a menos que hagas alguna trampilla, claro). No te preocupes. ¿Para que estamos nosotros?.Introduce el password 56131 y lo conseguirás. Sin lesionados, sin cansarse... magnífico. Un password comparable a fichar al mejor jugador del mundo.

SUPER EARTH DEFENSE FORCE

■ SUPER NINTENDO

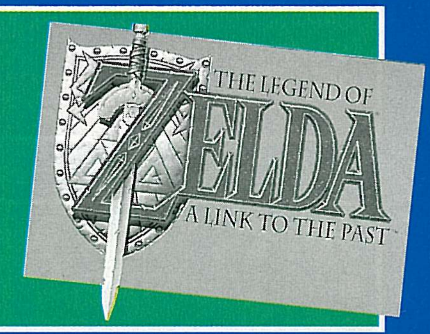
¿Qué más podemos desear aparte de ser inmortal en un juego tan complicado como este?. Nada ¿verdad?. Entonces pulsa A, B, X, Y, R, L, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA. El poder de la inmortalidad estará en tus manos. Ahora, ya nadie podrá pararte...



LEGEND OF ZELDA

■ NINTENDO

Bautiza a tu jugador con ZELDA y comenzarás directamente en el segundo nivel. Más vale una palabra que mil imágenes.



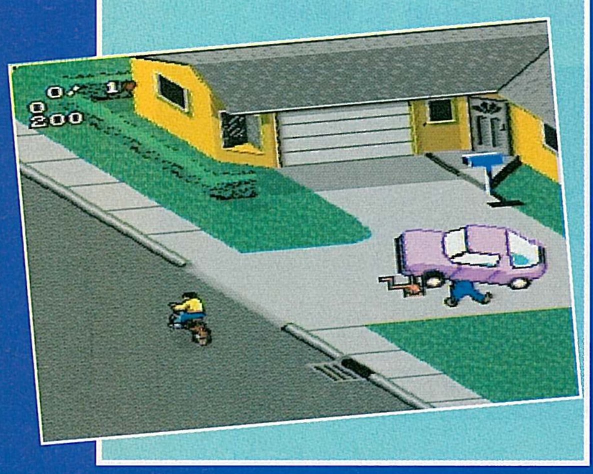
PAPER BOY

■ SUPER NINTENDO

Los passwords para comenzar en la segunda y tercera semana de juego, son lo siguientes:

- Semana 2: 5738
- Semana 3: 6479





F1 EXHAUST HEAT

■ SUPER NINTENDO

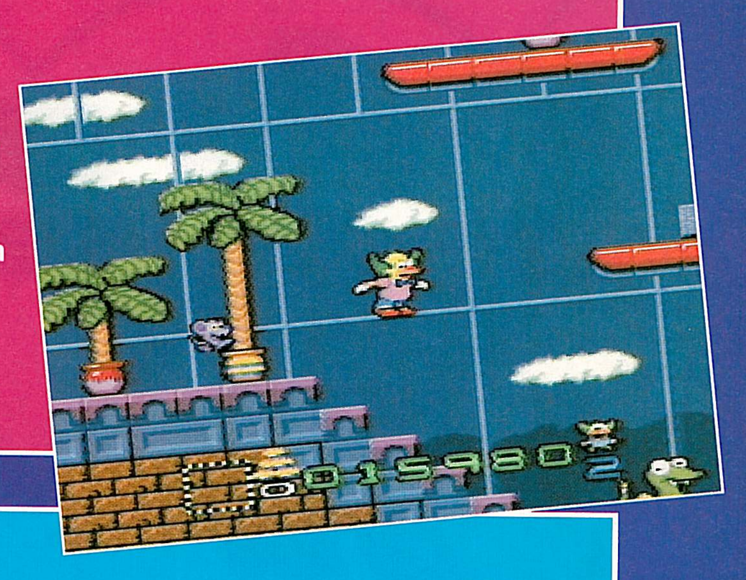


Alucinante este vertiginoso juego para tu Super Nintendo, ¿verdad?... y dificilillo también, ¿no?
Si quieres comenzar tu nueva vida en la fórmula uno con un crédito especial, que te permita afrontar los numerosos gastos necesarios para llevar a buen puerto una competición como esta, estás de enhorabuena.
Tan sólo debes inscribirte con el nombre SETAUSA y automáticamente se te concederá un préstamo de 10.000$. No está mal, ¿Verdad?
Ahora nada podrá impedir que te conviertas en el auténtico Nigel Mansell de tú Super Nintendo.

KRUSTY'S SUPER FAN HOUSE

■ SUPER NINTENDO

¿Cuantos secretos guardará entre sus chips de silicio el dichoso cartucho? Seguro que cientos, por eso te vamos a contar uno de ellos. Si en la pantalla de passwords introduces el nombre del programador con las letras en orden inverso, esto es, en vez de WILLIAMS debeís introducir SMAILLIW, conseguiréis que las puertas de los niveles se abran de par en par. Curiosillo el truco. Sí.



BUBBLE BOBBLE

■ GAME BOY

Vidal Manrique Cabello nos da un pequeño "tironcillo de orejas" y nos recrimina que no metamos trucos para Game Boy. Quizás no metamos tantos como para Mega Drive y Super Nintendo, pero meterlos, los metemos. De todas formas, y para que veas que somos personas de buena fé, aquí va un truquillo para tu Game Boy (y no será el último).
Los códigos de los últimos cinco niveles del archiconocido Bubble Bobble son los siguientes:

- Nivel 96: BGL3
- Nivel 97: VLLD
- Nivel 98: VGLD
- Nivel 99: KLLD
- Nivel 100: KGLD

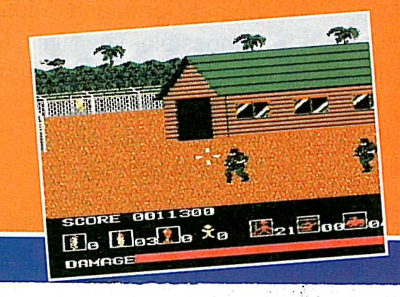
Gracias por tu "crítica" (constructiva, sin duda).

CODIGOS GAME GENIE

OPERATION WOLF

■ NINTENDO

- IEVUNSPA Prorrogas infinitas
- AESKNLTL Nunca mueres
- AANGOTPA Rifles infinitos
- AAEGKYPA Granadas infinitas
- PEGXAYE Aumenta rifles al principio del juego
- PENGVAIE Aumenta granadas al principio del juego
- GANKUTZA + EVKVAZA Balas dobles en cada rifle
- NNEKVPLE Te curas completamente entre niveles
- GANLIZZA Las granadas te producen el doble de da§o
- ZENUTAIE Bebidas super potentes



SPLATTER HOUSE 2

■ MEGA DRIVE

- AX2TAA8Y Vidas infinitas
- AX2TAA68 Invencibilidad
- HH2TBLY8 Los golpes hieren 2 veces m†s
- AEOAAAGA Empieza con 1 vida
- ANOAAAGA Empieza con 3 vidas
- AYOAAAGA Empieza con 5 vidas
- A6OAAAGA Empieza con 7 vidas
- BEOAAAGA Empieza con 9 vidas

Bueno, consolegas variados de todas las edades, con estos trucos tenéis bastante para este mes. Se nos acabó el tiempo y el espacio para esta sección. Si tenéis interés especial en que publiquemos trucos de algún juego en particular, escribirnos a la siguiente dirección con vuestras peticiones. Pondremos manos a la obra a los 'jugones' de la redacción y en poco tiempo prometemos solucionar vuestros problemas 'consoliles' en la medida que nos sea posible.

¡Hasta pronto!

Molsga Krugger.

La dirección a la que deberéis enviar vuestras cartas es:

**SUPER TRUCOS
OK SUPER CONSOLAS
Pza. Ecuador 2. 1°B
28016 MADRID**

MERCADILLO



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
SUPER OK CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid

■ Vendo los siguientes juegos para la Mega Drive: Where in Time is Carmen Sandiego?, Thunder Force IV, Streets of Rage II, Turtles the Hyperstone Heist, Evander Hollyfield´s Boxing. Todos 25.000, por separado, 6.000 cada uno.
Ramón Ruiz i Baraldés
C/ Sant Pere nº52 Atc. 1ª
Barberá del Valles (Barcelona)
C.P. 08210

■ Vendo N.E.S. con 2 pads y regalo Atari 2600 con 3 juegos y dos mandos. Todo por 6.500 ptas. o cambiaría por un juego de Super Nintendo.
Guillermo Pantoja Caplín
C/ Doctor Santaolalla, 3 piso
Entrepuerta 1
Alicante C.P. 03005
Tf. (96) 5126878

■ Vendo una consola NES con un mando por 6.500 ptas, o con dos mandos y dos juegos, Baeball y Bionic Commando por 10.000 ptas. Aprovéchalo. También lo cambiaría por la Mega Drive más un juego.
Juan Jose Maichante Fzdez.
Av/ Segunda Aguada
Bloque nº6 Piso 9ª Cádiz
C.P. 11012 - Tf. (956) 285117

■ Si quieres conseguir lo más alucinante para tu Mega Drive, tendrás que escribirnos para averiguarlo ¿a que estás esperando?
Club Magic Drive
P.O. Box, 289
C.P. 28300 Aranjuez (Madrid)
Tf. (91) 8911904

■ Interesante oferta: Vendo Super Mario World para la Super Nintendo por 4.000 ptas. y Super Smash TV para la Mega Drive por 3.000 ptas.
Rafael Bernabeú Rodriguez
C/ Motril 8 - 4º - 2
C.P.14013 (Córdoba)
Tf. (957) 296977

■ Vendo los juegos Punch Out, Super Mario Bros 2, Mach Raider, Wrestlemania Challenge y Excite Bike de NES a 2.500 y a 3.500 o cambio por juegos de Super Nintendo.
Preguntar por Juan
Murcia
Tf. (968) 314036

■ Vendo una consola Master System II, con dos mandos y los juegos Alex Kidd in Miracle World, Teddy Boy y Lemmings más la consola Atari 2600 con 168 juegos todo por 18.000 ptas o lo cambio por una Game Gear con juegos.
Laura Calavera Alvarez
C/ Montagut nº 24
C.P. 43206 Reus (Barcelona)
Tf. (977) 331039

■ Vendo consola Sega Game Gear portátil más adaptador a red y el juego Sonic (14.000). Adaptador TV Tuner (9.000) y 16 juegos (Columns, Hang-On, Super Tenis, etc.) (7.500). Vendo todo junto o separado. Todo (30.000) su valor es de más de (50.000).
Miguel Angel Tabasco
C/ Alacanti nº 46 1-1
Puerto Sagunto (Valencia)
Tf. (96) 2670262

■ Desearía cambiar un monopatín por una Game Boy u otra consola en buen estado, y si puede ser con juegos. Mi tabla es Santacruz pro Model de Claus Grabke, con un eje Sancheski y el otro Powel Peralta, con elevador, 2 ruedas Santacruz y 2 California Pro. La lija esta nueva y el monopatín en perfecto estado. Al que me lo cambie le regalo otra tabla.
Fco. Javier López Casado
C/ Dr. Juan Miró 1º 1ª Esc.B
C.P. 08130 Sta. Perpetua de Mogoda (Barcelona)
Tf 5602674

■ Vendo 10 juegos originales para Mega Drive por sólo 32.000 ptas. Cada uno entre 3.500 y 4.500. También vendo joystick. Juegos Robocod (James Pond II), Out Run, Fighting Masters, Alissia Dragon, Two Crude Dudes.
Javier. Llamar tardes.
C.P. 28045 (Madrid)
Tf. 4743691

■ Cambio consola NES con dos mandos y los siguientes juegos, Terminator 2, Batman Return of the Joker, Tiger Heli y The Adventure of Link Zelda 2, por consola Mega Drive con dos juegos como mínimo. Llamar a partir de las 21:00 y preguntar por Mario.
Mario Vizcaya Casado
C/ Alameda 41
Burguillos (Toledo)
C.P. 45112
Tf. (925) 393181

■ Vendo Atari 6000, con dos mandos y 7 juegos. Muy buen estado. Precio, unas 6.000 ptas. También compró juegos de Super Nintendo (excepto Turtles IV) por unas 4.000 pesetas.
Carlos Zaragoza Inglés
C/ Navarra nº 26 bajo
Fuente Cubas (Cartagena)
C.P. 30310 - Tf. (968) 513568

■ Vendo Cosola Master System II básica con un mando y el Alex Kidd por 5.500 ptas. Sólo tiene tres meses de uso.
Daniel Moya Perez
C/ Esperanza nº 26 Piso 3º
Puerta 12 Burriana (Castellón)
C.P. 12530 - Tf. 517092

■ Vendo juegos de la Nes (Solstice, Jackie Chan´s Action Kung Fu, Probotector, Ballou Billy) a 4.000 c/u y otro cartucho con tres juegos (Mario Bros, Tetris, World Cup) por 10.000. También accesorios: dos pads sin usar (1.500 c/u) y un adaptador para cuatro pads (5.000 ptas.)
Santiago Berver Mogena
Bda/ Villalba 3º bloq 1ªPuerta
3º Izda. Cartagena (Murcia)
C.P. 30205

■ Vendo consola Master System II por 15.000 ptas. con 5 juegos (Kung Fu Kid, Secret Command, Mission Impossible, The Ninja, Black Belt). El precio real supera las 28.000 ptas.
Preguntar por Ana.
Tf. (968) 531458

■ Vendo video consola NES por tan sólo 5.000 pesetas. también vendo cartucho para la NES con el juego Super Mario y Duck Hunt más la pistola Zapper por tan sólo 5.000 ptas. Vendo juego Batman y Double Drible (los dos par la NES) junto las instrucciones por sólo 5.000 ptas. los dos.
Abel Gil Colomina
C/ Montortal nº7
C.P. 46610 Guadassnar
(Valencia) Tf. (96) 2570361

■ Vendo juegos para Amiga a precio muy barato. También juegos MSX originales a 150 ptas. o lote de 70 por unas 5.000 ptas. Vendo también comics de distintos personajes y editoriales también muy baratos.
David Amite Menz
C/ Las Flores nº1 A 4º
C.P. 23001 Jaen

■ Vendo Krusty´s Super Fun House para Super Nintendo por sólo 7.000 ptas. ¡Oferta! Preguntar por Ernesto de Lunes a Jueves.
Ernesto Herves Salas
Av/ de la Cinta 60 7ºB
C.P. 21005 Huelva
Tf. (955) 258837

■ Cambio el Street Fighter II, Super Mario World, Super Mario Kart, Turtles IV y Super Probotector por una Mega Drive con el juego Sonic, o cambio el Street Fighter II por una Master System II, una Game Gear o una Game Boy con un juego. Llamar de Lunes a Sábado.
Emilio José Peñaranda
Av/ Elda nº12 2ºA
Petrel (Alicante)
C.P. 03610 Tf. (96) 6950445

■ Vendo videoconsola Nasa compatible para Nintendo, con dos mandos, 42 juegos, pistola con juegos 4 juegos, más 3 juegos individuales (Super Mario Bros 3, Ghost´n Goblins, The Newzeland Story) en perfecto estado.
Benito Hdez. Marcos
C/ Gabilondo 23 7ºF
C.P.47007 Valladolid
Tf. (983) 273731

■ Cambio consola Nasa (totalmente compatible con Nintendo) compltamente nueva y con muchos juegos (Soccer, Golf, Pro Wrestling, Excite Bike, Basebbal, Super Mario, Mario Bros, North & South, Tetris, etc...) por Game Gear o Lynx, a ser posible con juegos. Llamar los Sábados de 2´30 a 5´00 de la tarde o escribirme.
Jesús Martín del Toro
C/ Antonio Oliver nº15 3ºC
Cartagena (Murcia)
CP: 30204 Tf. (968) 313457

■ Vendo consola Nintendo (8 bits) y los juegos Star Wars y Blue Shadow más dos mandos de control todo por 10.000 ptas. También lo vendo todo por separado (precio a convenir).
Andoni Abenojar Martinez
C/ Almirante Martin de Vallecilla nº4 4º Centro Dcha.
Portugalete (Vizcaya)
C.P. 48290

■ Vendo o cambio Game Boy con los juegos Star Wars, Bart vs. The Juggernauts, Track and Field y Doctor Franken, todos con dos meses de uso, y la Nes con 4 juegos que son: Bayou Billy, Championship Rally, Super Mario Bros y Talespin. Todo por 20.000. No pierdas la ocasión. también la cambio por Super Nintendo con Super Mario World a ser posible.
Pablo Martinez Sanchez
C/ Pedro Masaven 17B 2º Dcha.
Oviedo (Asturias)
C.P. 33007 Tf. 5243416

■ Quisiera cambiar mi Pressin Catch por Tiny Toon, el Coyote y Correcaminos, Caveman Ninja II o Batman.
Juan Domingo Herrera Mtez.
Villarobledo (Albacete)
C.P. 02600 Tf. (967) 144687

■ Quisiera comprar una Game Boy con un juego Super Mario Bros 3 o Mario Island 2 por 7.000 ptas.
Juan Domingo Herrera
C/ Tetuan nº 10 1º Piso
Villarobledo (Albacete)
C.P. 02600 Tf. (967) 144687

■ Vendo consola Master System II con joystick (no un control pad), el juego Asterix y Battle Out Run por un precio sensacional , 9.000 ptas. Llamar a 5´30.
Fernando Cervera Cabrera
C/ Peñiscola 15ºB
Castellón
C.P. 12003 - Tf. (964) 232025

■ Quisiera contactar con usuarios de Super Nintendo en Granada para cambiar, prestar, vender o comprar juegos, ¡o para jugar juntos!
Miguel Diaz Batanero
C/ Profesor Motos Guirao 4 1ºB C.P. 18002 Granada

■ Cambio consola Atari con 25 juegos, seminueva y con adaptador por Game Boy. No me importa que no tenga juegos.
Senén Cano Suarez
C/ Alfredo Barral 13 4ºB
C.P. 33180 Noreña (Asturias)

■ Vendo el Super R-Type de Super Nintendo, con caja y por estrenar por 3.500 ptas.
Raul Rodriguez Murillo
C/ Armiñan nº 51
Ronda (Málaga) C.P. 29400
Tf. (952) 877064

■ Vendo Game Boy junto con auriculares, cable linx, pilas y 10 juegos (entre ellos el WWF, Super Mario Land 2, y Kirbys Dream Land) o vendo por separado. El precio de todo es de 20.000 ptas. Llamar por las mañanas de 10 a 12.
Sergio Plaza Rodriguez
C/ Progreso nº36
Benavent de Segria (Lérida)
C.P. 25132 Tf. 777018

■ Vendo Mega Drive con los juegos Sonic 2, Thunder Force IV, Terminator, Dolphin y Columns, con dos mandos, por 30.000 ptas. Sólo Bilbao y cercanías. Dejar mensaje y teléfono en el contestador a cualquier hora.
Tf 4373994

■ Cambio juegos de Super Nintendo, tengo muchos.
Luis Miguel Oria
C/ Alta nº 64 2º 1º Izquierda
C.P. 39008 Santander
Tf. (942) 235034

■ Deseo cambiar la consola compatible con Nintendo Nasa Action Set con 120 juegos, entre ellos Super Mario+pistola, por una Master System II, una Mega Drive o una Super Nintendo.
Sergio sales Campos
C/ Altamira nº5
Alcara (Castellón)
C.P. 12110 Tf. 361279

■ Vendo consola Master System II con adaptadores, 1 control pad y los juegos Alex Kidd en memoria, más Chuck Rock, Asterix totalmente nuevos, la consola tiene 6 meses y conserva la caja original y la garantía de la consola, todo en perfecto. Vendo todo por 13.000. Llamar por las tardes de 7 a 9 .
Jose Ute Ivars Femenia
C/ Patricio Ferrandiz nº 2 esc H
Denia (Alicante) C.P. 03700
Tf (96) 5785743

■ Vendo o cambio Game Boy con muchos accesorios y por Master System II con juegos o vendo por 17.000 ptas.
Carlos Spert Martín Camuñas
C/ Ruidera nº4
Getafe (Madrid)
C.P. 28905 - Tf. (91) 6834936

■ Vendo el juego Turtles in Time de Super Nintendo totalmente nuevo, precio razonable al estado en que se encuentra. Llamar sólo por las tardes.
Juan Manuel Fdez. Muñoz
Av/ Aquaola nº40
Cenes de la Vega (Granada)
C.P. 18190
Tf. (958) 487166



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
SUPER OK CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2. 1ºB
28016 Madrid

■ Vendo Game Gear con el adaptador a corriente y los juegos Sonic, Super Monaco G.P., Castle of Illusion y Columns. Incluyendo ocho pilas alcalinas, por un precio de 20.000 ptas o cambio por Super Nintendo con un mínimo de 3 juegos y dos mandos. Abono un máximo de 5000 ptas y regalo 24 pilas alcalinas completamente nuevas por el cambio con la Super Nintendo.
Xavier Musons Tont
C/ Josep Pla nº9
Sant Marti Sarroca
(Barcelona) C.P. 08731
Tf. (93) 8991193

■ ¡Atención! Vendo consola Nasa Silver compatible con NES. Con mandos Turbo Card, con Turbo y ralentizador. Todos los cables necesarios y el auténtico juego de NES de los Lemmings. Todo por 8.000 ptas. Urge.
Jorge Retuercce Carretero
Pza/ Navafria, 3, 2ºD
C.P 28027 (Madrid)

■ Vendo juegos de Nintendo Wrestlemania y Shadow Warriors por 10.000 ptas. Llamar por las mañanas de 10 a 1 y por las tardes de 5 a 8.
Jose Antonio
Tf. (93) 7516400

■ Cambio el Thunder Force IV de Mega Drive por el Ghouls´n Ghosts u otros buenos. Sólo Valencia capital. Preguntar por las tardes por Jose.
Tf. (96) 3597551

■ Vendo consola NES con los juegos: Star Wars, The Empire Strikes Back, Drible Double, Shadow Warriors, Robocop 2, con dos mandos, por sólo 22.000 ptas. Precio real: 47.000 pts.
Francisco Jose Sanchez
C/ Antonia Maimón 1ª Esc
2ºM Beniajan (Murcia)
C.P. 30570 - Tf. (968) 822141

■ Vendo la NES con dos mandos, la pistola, y con los juegos, El Imperio Contrataca, Track & Field, todo por 12.000 ptas.
Jorge Parrilla Bermejo
C/ Augusto Gonzalez Besada nº12 5ºD C.P. 28030 (Madrid)
T.F. (91) 4377822

■ Alucina. Doy regalo a elegir entre juego Trivial Pursuit, colección de 20 tebeos de Mortadelo y Filemon o dos cintas de dibujos. Uno de estos regalos lo doy por vuestra venta de Game Gear con juego por 7.000 ptas o por 5.000 sin juego. Llamar de 5 a 8 de la tarde.
Juan Domingo Herrera
C/ Tetuan nº10 1º Piso
Villarobledo (Albacete)
C.P. 02600- Tf. (967) 144687

■ Vendo la consola Master System II con un mes de uso, Alex Kidd, Sonic, Sonic II, Donald Duck e Indiana Jones and The Last Crussade por 20.000 ptas.
Rebeca Juarez Ferrer
C/ Córdoba nº 3 Puerta 14
C.P. 46100 Valencia
Tf. (96) 3479221

■ Vendo el Super Mario Paint de Super Nintendo a 6.900 Ptas. También vendo juegos de Mega Drive a 1.900 Ptas. y videos de 3 horas con las mejores novedades, finales de juegos, trucos... de tu consola de 16 bits.
Sergio Blanco Calderón
Pza/ de los Valles nº 3 1ºF
Torrelavega (Cantabria)
C.P. 39300 - Tf. (942) 896923

■ Me gustaría vender mi consola NES con el mando NEX MAS y con los siguientes juegos: Super Mario Bros, Soccer, Track & Field II, Batman, Super Spike Ball, Simon´s Quest, Pro Wrestling, Arch Rivals, Super Mario Bros II. Todo por 20.000 ptas. LLamar por las tardes de 4 a 11.
Carlos David Camara
C/ Corregidor Diego de Valderrabano Bloque 21
Piso 10 Letra C
Tf. (91) 4372990 entre semana y 8503927 fines de semana.

■ Vendo los juegos Super Mario Bros, Super Off Road, Tortugas Ninja y Pinball de Nintendo por sólo 12.000 ptas. o los juegos Tetris y Super Mario Land de Game Boy por 5.000 ptas. Llamar por las tardes.
Raul Díaz Porres
C/ Rosalía de Castro nº84
C.P. 28035 Madrid
Tf. (91) 3730996

■ Si quieres ser socio del Club Super Sega para recibir información, trucos y más... envianos dos fotos a la siguiente dirección.
Carlos Flores
C/ Sitges nº1 1º 2ª
Badalona (Barcelona)

■ Vendo juego Street Fighter II para Super Nintendo por sólo 5.000 ptas y dos mandos 1.000 ptas. c/u por separado.
Salvador Valles Cuadros
Pse/ Casa Oliva, 3 P.7º 4ª
C.P. 08020 (Barcelona)
Tf. (93) 3052899

■ Vendo consola Master System nueva con un control pad, cable para la antena, adaptador y 17 juegos, Ninja Gaiden, Asterix, Spiderman, alien 3, The Neazaland Story, Chuck Rock, Predator, Donald Duck, Tazmania y muchos más con caja e instrucciones todo al precio de 30.000 ptas. También lo puedo vender por separado o cambiarlo por una Super Nintendo y algún juego. Llamar por las mañanas de 10 a 12.
Sergio Plaza Rodriguez
C/ Progreso nº36
Benavent de Segria (Sevilla)
C.P. 25132 Tf. 777018

■ Cambio Game Boy con 6 juegos más Mega Drive con 8 juegos más Menacer con 6 juegos por una Super Nintendo. Llamar de 7 a 8.
Juan Lax Baños
Tf. (968) 851353

■ Vendo consola NES con dos mandos y dos fantásticos juegos por sólo 11.000 ptas.
José Manuel Pérez Gañán
C/ Aguas del Llob,22 4º 1ª esc. izqda.
Hospitalet (Barcelona)
C.P. 08905
Tf. (93) 3333388

■ Cambio todo tipo de juegos de Super NIntendo, dime cuales tienes mandando una carta, o llamando de 2 a 3 o por las noches.
Luis Miguel Oria
C/ Alta 64 2º 1º Izqda.
C.P. 39008 Santander
Tf. (942) 235034

■ Desearía comprar juegos para la consola NES. Me interesan sobre todo los juegos de acción como el Top Gun. También me gustan los juegos de fútbol como el World Cup. Precio a negociar. Llamar a partir de las 8.
Miguel Angel Martín Gonzalez
Av/ Reyes Católicos nº8 1ºC
Peñaranda de Bracamonte
C.P. 37300 Salamanca
Tf. 541796

■ Compro juegos de Mega Drive. Precio a convenir. Llamar de 7 a 8.
Juan Lax Baños.
Tf. (968) 851353

■ Me encantaría que consolegas de Granada formaramos un Club o nos hicieramos amigos, e intercambiarmos juegos, sólo para la Super Nintendo. También compro y cambio juegos para esta consola.
Alvaro García Gutierrez
C/ Martinetes,10
C.P. 18014 (Granada
Tf. 203990

■ Cambio consola NES, dos mandos (un mes de uso) y el juego Burai Fighter, y Game Boy con auriculares sin usar con dos juegos Tetris y R-Type Las cambio por Game Gear en buen estado. Sólo Vigo. Preguntar por Fernando
Tf. (986) 333373

■ Vendo consola NES, dos mandos, 5 juegos, y pistola. Además un joystick de regalo. Todo por sólo 15.000 ptas. Llamar a partir de las 6.
Manual de Fco. Vera
Tf. (91) 4628870

■ Vendo NES Super Action poco usada con consola, dos control pad, pistola y dos juegos (Super Mario Bros y Dunk Huck), o la cambio por Game Gear con Sonic.
Francisco Javier Rodriguez
Tf (93) 4395070

■ Vendo Menacer de Mega Drive por sólo 9.000 ptas. Llamar de 7 a 8 horas.
Juan Lax Baños
Tf. (968) 851353

■ Vendo consola Sega Master System, tres mandos, (1 juego coches) y cinco juegos: World Grand Prix, Great Soccer, Wonder Boy III, Tenis Ace y Sonic. Todo en buen estado por 9.000 ptas.
Alejandro Martín Ruiz
C/ San Pedro 2 5ºC
C.P. 04001 Almería
Tf. (951) 252158/345313

■ Cambio o compro juegos de Super Nintendo. Tengo varios, por ejemplo, Addams family, Lemmings, Bazooka G, Robocop 3, Final Fight y algunos más. Me interesan juegos como Magical Quest, Starwing, Axelay, Parodius, etc. Los precios y cambios negociables. Sólo para Ok consolegas de Granada.
Alvaro García Gutierrez
C/ Martinetes, 10
C.P. 18014 (Granada)
Tf. 203990

■ Vendo juegos de Atari Lynx (impecables). Shangai, Chess, Batman, Hockey... y m uchos más . De 4.000 a 3.000 ptas.
Andres G.B.
C/ Cantueso nº 19
C.P. 28260 Madrid
Tf. 8581300

■ Cambio el juego para la Game Gear Donald Duck (The Lucky Dime Caper) por algún otro.
Pedro
C/ Almazora 41 7º 13ª
C.P. 39620 Valencia
Tf. (96) 3655316

■ Compro juegos para la Turbo Grafx a 1.000 ó a 1.500 ptas. También los cambio por juegos de otras consolas.
Rubén Rica Ruiz
Tf. (91) 3640245

■ Cambio Game Boy junto con los juegos Tetris y Blades of Steel por una Game Gear con algunos juegos. Llamar por las tardes.
David Valera Sendra
C/ Bilbao 9-20
C.P. 46009 Valencia
Tf. (96) 3658552

■ Cambio el juego Mario Lemieux (Hockey) por el PGA Tour Golf II o por el World Class Leader Board. Llamar de Lunes a Jueves a partir de las 15:00.
Francisco Román Cervera
C/ Pilar nº 19
S.S. de los Reyes (Madrid)
C.P. 28700 Tf. (91) 6529854

■ Vendo consola NES en perfecto estado con dos juegos: The Battle of Olympus y Dragon Ninja Bad Dudes. Precio a razonar. LLamar por las noches de 9 a 12.
Alberto Denia Cruz
C/ General Franco nº18
Yuncler (Toledo)
C.P. 45529 Tf: (925) 531184

■ Vendo Master System II con cuatro juegos: Sonic, Sonic 2, Donald Duck y Alexx Kid, junto con ordenador Spectrum +2 con unos cien juegos: Batman, Simpsons, Terminator 2, Robocop 2, etc. Todo esto por el insuperable precio de 27.000 ptas. También vendo por separado.
Iván García López
C/ Padre Francisco nº29
C.P. 03009 Alicante

■ Vendo o cambio consola Turbo Grafx (16 bits) con cuatro juegos: PC Kid 2, Battle Royale, Blazing Lazers y Super Volleyball. De regalo un adaptador para juegos japoneses por 17.000 ptas, o cambio por Mega Drive con dos mandos.
Alberto
Tf. (986) 424136

■ Vendo Alisia Dragon, Mystic Defender, Ishido, Bonanza Bros y Fantasia para Mega Drive por 3.500 cada uno, y Fantasy Zone y Alex Kidd por 2.500 cada uno.
Adolfo Rueda Granado
C/ Duque de Mandas nº52
San Sebastián (Guipuzkoa)
Tf. (943) 270832

■ Vendo juegos para la Game Gear. Debido a que no tengo ni la caja ni las instrucciones, rebajo su precio a 3000 ptas. Los juegos son: Columns, Castle of Illusion, Wonderboy I y III, Shinobi, Sonic I y II, G-Loc, Streets of Rage, Halley Wars y Olimpic Gold.
Diego Jimenez Alcaraz
C/ Paterna del Rio, 73 4º 1
C.P. 04007 (Almería)

■ Cambio Game Gear con los juegos Wonderboy, Columns, y Prince of Persia, por Mega Drive o Super Nintendo, a ser posible con un juego (si hace falta daré algo de dinero). ¡Llamadme!
Jose Miguel Jimenez Camacho
C/ Maria Isabel Salas nº10 26
Posadas (Córdoba)
C.P.14730 Tf: (957) 630133

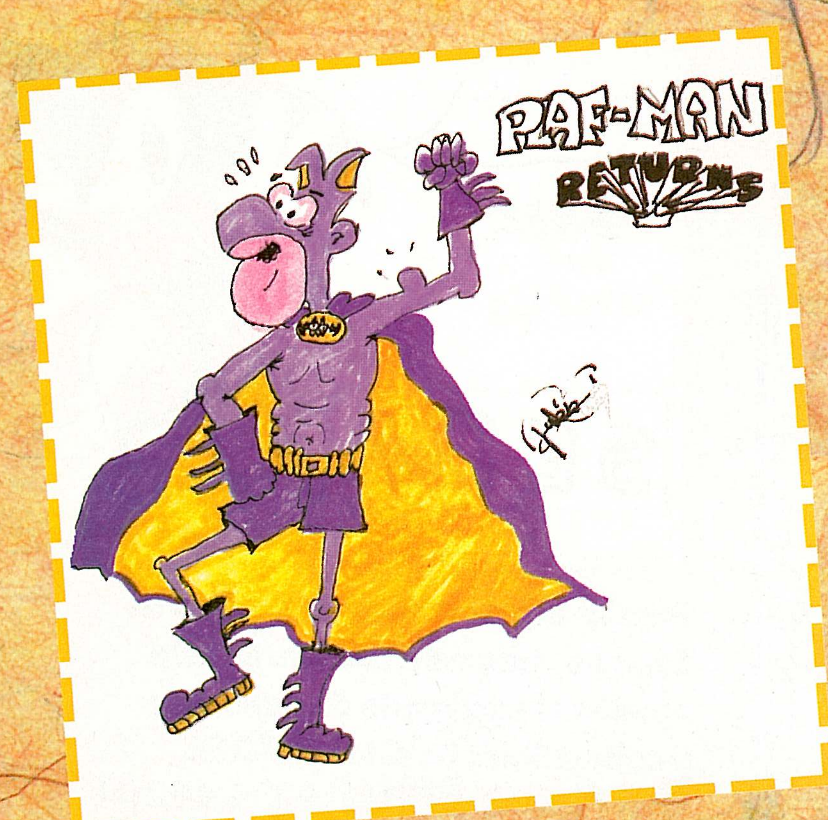
■ Me gustaría cambiar la consola NES con ocho juegos (Super Mario Bros, Kick Off, Mega Man 2, Ice Hockey, Prisioners of War, Gremlins 2, The Flintstones, The Newzeland Story) por la Sega Master System II o Game Gear con algún juego.
Jose Luis Salomón García
C/ Brunete 2 Duplicado 3-B nº 2 (Cadiz)
Tf: 260241

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS

Vaya, vaya, así que ya estáis todos en la playa. ¿Qué no?, ¡ah, bueno, que sois de los que preferís el campo! Pues es lo mismo, en cualquier caso enhorabuena por haber dejado atrás el duro curso escolar, esperamos que con resultados digamos ejem, no del todo insatisfactorios (lease de 0 a 2 cates). En cualquier caso llegó ya el bendito y ansiado momento de sacar la consola de su escondite y recuperar el tiempo perdido, el momento de derretir el control pad mientras acabamos con los más peligrosos enemigos de fase, el momento de disfrutar cartucho a cartucho de las mejores novedades, y por supuesto el momento de fondear nuestro consolero barco en... la Tierra de las Consolas.



Bueno, bueno, pero hay que ver lo lejos que llega Ok Super Consolas. Incluso los consoleros del otro lado del charco, como **Claudio Alejandro Boikoski**, que nos manda este sensacional dibujo desde Argentina, se apuntan al «buen rollo» de nuestra revista.

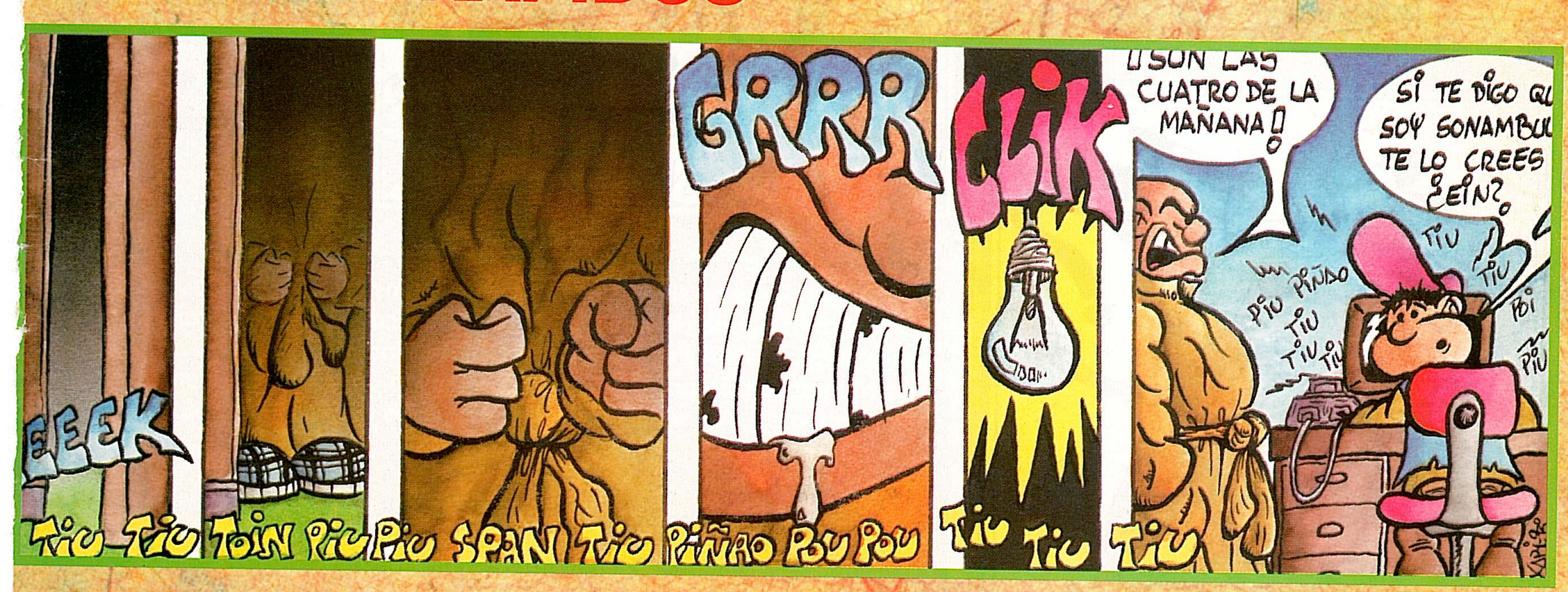


A sus 11 años **Sergio Alvarez Gori**, de Barcelona, demuestra que Mariscal pronto tendrá un buen rival en eso de diseñar mascotas. Su visión del simpatico Cool Spot así lo demuestra.



Rubén Cordero de la Paz, de Madrid, demuestra no sólo habilidad en el dibujo, sino también buenas dosis de imaginación y buen humor con esta creación, que bien merecería convertirse en nuevo héroe consolero.

PIPO D2 RAPIDOS



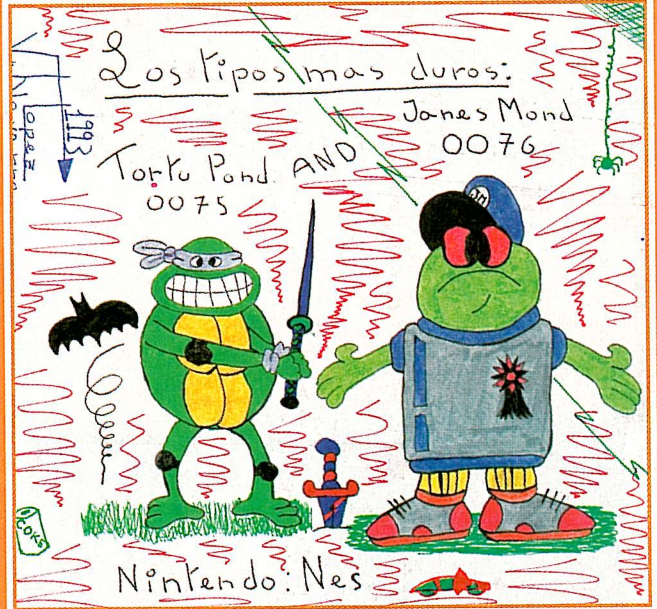
Manuel Pantoja Valenzuela, de Madrid, nos ofrece su peculiar visión de lo que podía haber resultado, si al señor George Lucas se le hubiera ocurrido la genial idea de oferecerle a Mario protagonizar «Star Wars».



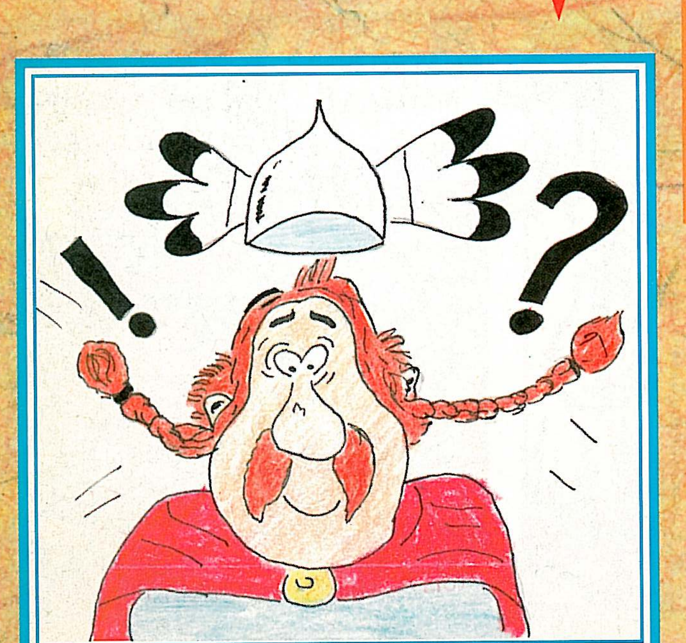


Raro es el mes en que la mascota de Sega no visita esta sección. En esta ocasión el encargado de darle vida y color a Sonic ha sido **Rafael Carrasco Sánchez** de Madrid.

Mención honorífica especial para el dibujo más «cachondo» de este mes. El autor, **Vicente Navarro López**, de Alicante, que apunta grandes dotes para el comic.



Un dibujo que viene que ni pintado (y nunca mejor dicho) con el contenido de nuestra revista y nuestra portada. Nos lo envía **Sebastián Alomar Llobera**, desde las bellas Islas Baleares.



Bueno, pues esto ha sido todo, amigos. Sólo nos queda desearos que disfrutéis a tope de vuestras merecidas vacaciones, y esperar que en los ratos libres que os queden sigáis dando rienda suelta a vuestra imaginación para enviarnos dibujos tan «alucinantes» como los de este mes. ¡Ah, se nos olvidaba!, los tenéis que mandar a la siguiente dirección:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS
OK SUPER CONSOLAS
Pza. Ecuador 2 1ºB 28016 Madrid

¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!



Suscribiéndote ahora a SUPER OK CONSOLAS podrás recibir gratuitamente un CARGADOR DE PILAS, (sólo para pilas Nikel-Cadmio).

Con este aparato podrás recargar tus pilas, (Ni-Cd) un montón de veces, ahorrándote candidad de dinero.

EL CARGADOR SIRVE PARA CUALQUIER TAMAÑO DE PILAS (Ni-Cd).

¡No dejes pasar esta oportunidad!

Tu eliges...

RECARGADADOR MAXIM O EL 20% DE DESCUENTO





SUSCRIPCIONES

Por teléfono: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08

Por fax: 457 93 12

SUPER OK CONSOLAS te ofrece esta super ocasión válida hasta el 31/Abril/1993, ó agotamiento de existencias. Si no quieres quedarte sin tu CARGADOR date prisa y envíanos el cupón de suscripción cuanto antes.

OK SUPER CONSOLAS BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí deseo recibir los próximos 12 números de SUPER OK CONSOLAS por 3.300 Ptas. (IVA incluído y gastos de envío) y la oferta descrita en el cupón.

Nombre ________ 1^er apellido ________

2º apellido ________ Domicilio ________ Nº: __ Piso: __

C.Postal: ________ Ciudad: ________ Provincia: ________

Edad: ________ Profesión : ________ Teléfono: ________

Firma:

Deseo recibir el CARGADOR ❑ o prefiero el 20% de descuento ❑

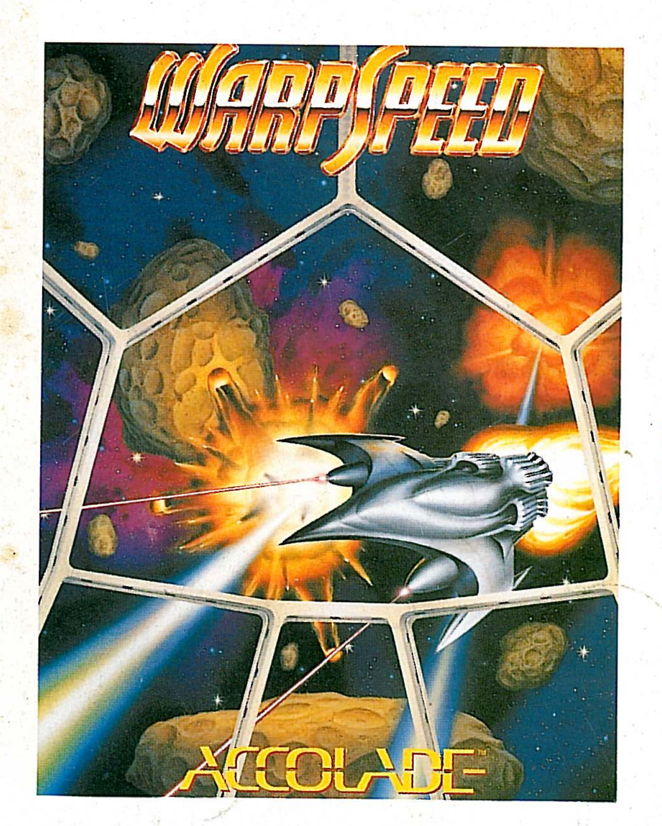
FORMA DE PAGO

Contrareembolso Adjunto cheque a favor de Editorial Nueva Prensa S.A.

Giro Postal Nº

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1ºB 28016 Madrid Tel.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tel.: 457 53 02; 457 02 03 y 457 56 08 Suscripciones por fax: 457 93 12 *Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31/3/93. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.

JUEGOS CON PERSONALIDAD



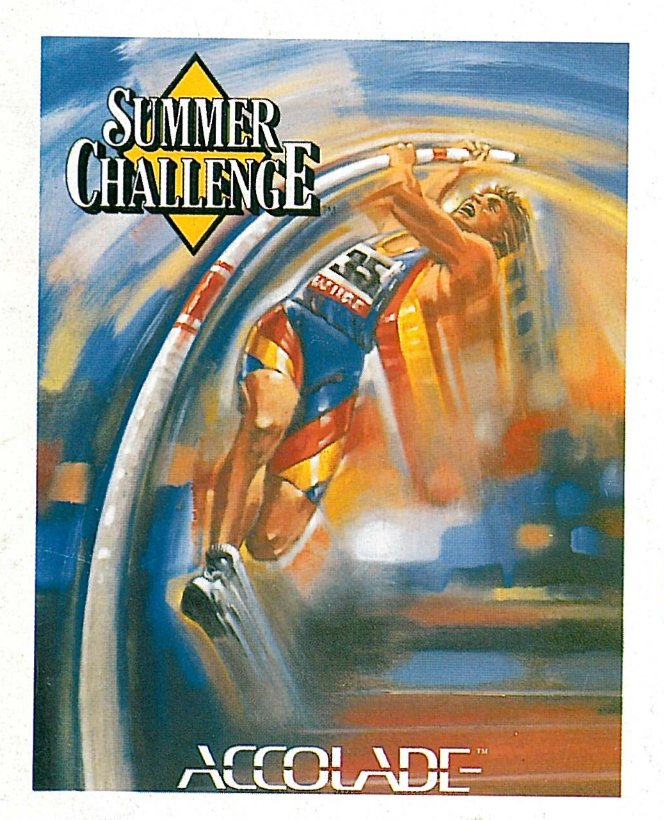
Durante cientos de años la paz ha reinado en el planeta azul. Pero, de repente, se han visto agujeros negros dirigiéndose a extrañas galaxias lejanas. Y la Tierra se encuentra en peligro de ser invadida por una horda de alienígenas. Un grupo de científicos trabajan sin descanso para crear la primera de una flota de naves capaces de repeler a los escuadrones enemigos.
Naves espaciales en 3D, fantásticos efectos sonoros, y una mezcla de estrategia y acción te harán disfrutar al máximo de cada uno de los siete diferentes escenarios, con posibilidad de luchar contra dieciséis diferentes naves enemigas, cada una de ellas con características propias.

Disponible en MEGA DRIVE



Incluye dos recorridos diseñados por Nicklaus, jugadores de golf totalmente digitalizados, incluído el mismísimo Jack Nicklaus. Una amplia variedad de golpes de golf; estadísticas individuales; de 1 a 4 jugadores; modo torneo, stroke, y práctica; sonidos digitalizados son algunos de los ingredientes que encontrarás en el más completo juego de golf para tu Mega Drive.





Es la simulación de deporte más realista de su tipo. Una mezcla de estrategia y acción que pondrá a prueba tu rendimiento al máximo. Dos modos de juego: Práctica y Competición; posibilidad de volver a ver tus "momentos de gloria", con el modo de repetición; ocho grandes pruebas en un solo juego: Tiro al Arco, Ciclismo, Equitación, 400 metros lisos, Salto de Altura, Jabalina, Kayak, y Salto con Pértiga.

Disponible en MEGA DRIVE

Distribuido por:



Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05